LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!
3 COMPACT disc DATA STORAGE
CON IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
FULL SPECTRUM WARRIOR
E UN DVD CON PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
www.gamesradar.it - Natale - n°137 - Edizione DVD €7,90
RECENSITO!
TABULA RASA
Il nuovo gioco di ruolo multiplayer del creatore di Ultima Online!
ESCLUSIVA!
GEARS OF WAR
L'eccezionale sparatutto di Epic finalmente su PC - e alla grande!
INOLTRE...
Oltre 20 giochi recensiti tra cui
TimeShift
Sinking Island
Puzzle Quest
Rail Simulator
Cleopatra
Football Manager 2008
Sparta
Thrillville
Empire Earth III
SOLO SU GMC!
NEED FOR SPEED PROSTREET
Tornano le gare al limite delle regole!
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°137 - MENS - ANNO XI-07 €7,90
Sprea Editori ITALY
9 771125 601762 70137
Non dovrebbe esistere che un unico bisogno assoluto. (Novalis)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

66 Anche quest'anno non potevano mancare le folli corse della serie campione d'incassi di EA.

Need for Speed ProStreet

Scoop!

pag. 20

Football Manager 2008 - pag. 88

NBA Live 08 - pag. 107

Empire Earth III - pag. 82

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XI - N° 137 NATALE 2007

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Coach" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
Massimiliano "QB" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "RB" Rusconi (raffaellorusconi@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "K" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Luca "Panchinaro" Spinelli, Mattia "LB" Ravanelli, Andrea "OLB" Babich

IMPAGINAZIONE
Luca "WR" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaolo "Cheerleader 1" Eraldi (pierpaoloeraldi@sprea.it)
Marina "Cheerleader 2" Albertarelli (marinaalbertarelli@sprea.it)

HANNO COLLABORATO
Paolo "TodrosViking" Dente, Vincenzo "Carta" Beretta, Primoz "Staffetta" Skulj, Matteo "Da Sl" Bittanti, Alessandro "Speciale" Galli, Nemesis, Francesco "Doc" Mazzarica, Roberto "Diabolico" Camisana, Yuri "Incommendando" Abietti, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Virgola" Cupola, Andrea "Sirec" Giongiani, Claudio "Dragone" Villa, Elisa "Fotografie" Leanza, Danilo "Caratteri" Gabrielli, Enrico "Non passa" Vendramin, Marco "Magnum" Silvaneschi, Steve "Alex" Holm, Jared "dal Sol Levante" Davies, Antonio "MMORPG" Colucci, Davide "Dark" Mauara, Marica Catalano, Teresa Menzio

FOTOGRAFIE
Andrea Da Gasso

Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 - Fax (+39) 02.92626314?
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
e al fax 02 92432356
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.92432356

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale - D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

L'anno che verrà

Sarebbe facile, in questo momento, concentrarsi sugli incredibili capolavori che sono arrivati sui nostri PC negli ultimi tre mesi. La stagione autunnale del 2007 passerà alla storia dei videogiochi come una delle più ricche ed eclettiche mai viste dagli hard disk dei nostri computer.

Era dal 2004, quando nel susseguirsi di poche settimane, uscirono in rapida successione due dei titoli più attesi di sempre, *Doom 3* e *Half-Life 2*: ritardati di anni, non di mesi, alla fine arrivarono nei negozi di videogiochi, pronti per essere provati, giocati e rigiocati.

Da fine agosto, con l'uscita di *Bioshock*, è iniziata questa nuova stagione di incredibili capolavori; dopo è arrivato *Episode 2*, poi *Call of Duty 4* e infine quello forse più atteso, *Crysis*. Tutti giochi splendidi, che con un certo tocco d'orgoglio ci pregiamo di aver recensito in esclusiva e in anticipo nel nostro Paese, e che hanno conquistato la copertina di GMC in un periodo comunque molto denso di giochi belli: ricordiamo anche *The Witcher*, che ha portato nuova linfa nei GdR, o *World in Conflict*, acclamato strategico su una Storia che - per fortuna - non è mai accaduta.

Tuttavia, pur godendoci gli ultimi splendidi titoli di questo indimenticabile autunno - nelle prossime pagine troverete le recensioni di *Gears of War*, *Need For Speed: ProStreet*, *TimeShift* e tanti altri - ci chiediamo: "e dopo?".

Infatti, dopo una stagione così ricca di promesse mantenute, è normale scoprire che le software house di tutto il mondo hanno, per così dire, sparato tutte le loro migliori cartucce per colpire nel periodo natalizio, tradizionalmente quello più soddisfacente in termini di vendite.

Tuttavia, non dobbiamo preoccuparci troppo, secondo l'opinione di chi vi scrive: da un lato, alcuni titoli molto promettenti già sappiamo che sono in sviluppo, come *Spore*, *FarCry 2*, *Starcraft 2*, *Fallout* 3, *Project Origin* e via dicendo. Alcuni, come il solo annunciato *Rage* di id probabilmente non arriveranno nemmeno il prossimo anno, ma direttamente nel 2009! Molti, moltissimi altri sono in sviluppo, e verranno "svelati" nei prossimi mesi.

Consigliamo quindi a tutti i nostri lettori di godersi con calma e tranquillità i capolavori disponibili ora: l'orizzonte è pieno di titoli in arrivo!

Nel frattempo, se volete venire sul nostro forum (http://forumgamesradar.futuregamer.it/), siamo pronti a parlare con voi di quali siano i giochi più attesi del 2008!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO
FULL SPECTRUM WARRIOR
MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO
CRASHDAY

La POSTA in gioco

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF (per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda) matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian (per interrogare il Sommo Vate del gioco online) gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili) botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu (per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware) schermoblu@sprea.it

Tante, *tantissime e-mail, questo mese. Così numerose, che non mi rimane nemmeno lo spazio per scrivere un'introduzione decente alla Posta! Vorrà dire che andrò a preparare la mia letterina a Babbo Natale, altrimenti quest'anno rischio seriamente di restare senza regali sotto l'albero! Un bacio a tutti e buoni preparativi natalizi.*

GIOCHI CON GLI OCCHI A MANDORLA

Dolce Nemesis,
seguo ormai da anni la "nostra" rivista e ogni volta, dopo averne gustato le pagine, rimango con un po' d'amaro in bocca. Sì, perché fra le fantastiche vedute di castelli, gli orrori sottomarini di *Bioshock* e il piede di porco del buon vecchio Gordon, mi sembra sempre di scorgere una pagina vuota. Arrivo subito al punto di questa mia mail: perché nessuna software house si decide a produrre un buon gioco per PC tratto dai mondi di manga e anime? A mio parere, le basi da cui partire sono molteplici, i mezzi tecnici quasi illimitati, e il pubblico assicurato, vista la fortunata diffusione di questi su console. Inoltre, l'avvento di titoli tratti dai fumetti giapponesi porterebbe una folata d'allegria e novità fra mouse e tastiera. Sicuro di ciò, non riesco a immaginare un motivo valido per cui non ci sia permesso scatenare tutta la furia della volpe a nove code o viaggiare nel fantastico mondo di Zelda. Ringraziandoti per l'attenzione e sperando che quella pagina possa riempirsi al più presto, mando un saluto a te e a tutta la redazione.

Shikamaru89

Caro Shikamaru,
prima di rispondere alla questione sugli anime, fammi chiarire una cosa riguardo a Zelda. Innanzitutto, non è un fumetto giapponese e nemmeno un anime e c'è un motivo ben preciso se non lo vedremo mai su PC: è un gioco di Nintendo, che da tempi immemorabili non pubblica nulla sulla nostra piattaforma preferita. Pensa che un tempo, quando John Carmack e John Romero (i due John responsabili di Doom) proposero a Nintendo una versione PC già funzionante di *Super Mario 3* si beccarono un sonoro "NO!" come risposta, riconvertendo il loro progetto in quello che poi diventò *Commander Keen*. E ora, chiudendo

"Quante riflessioni nel mondo di Rapture; quante analogie con il mondo di oggi"

da La metafora di Bioshock – Michele

GIOCHI CON GLI OCCHI A MANDORLA
I videogiochi ispirati a manga o cartoni animati sono prerogativa del mercato console.

ANIME? MEGLIO SU PLAYSTATION

Per tutte le informazioni dal mondo PlayStation, comprese recensioni e anteprime riguardanti giochi ispirati al mondo dell'animazione e dei fumetti giapponesi, non possiamo che consigliarvi "PSM", la rivista PlayStation più imitata in Italia. La trovate ogni mese in edicola al prezzo di 4,50 euro, o a 5,50 euro con allegato un DVD a doppia faccia stracolmo di video (anche in HD) dei migliori titoli del momento.

Il computer del futuro

Stupenda Nemesis,
ti scrivo per proporti un succoso quesito. E non uno da poco, bada. Sei pronta? Eccolo: quale sarà il futuro dei PC? Domanda troppo ambiziosa e generica, dirai tu, e non a torto. Dunque, ecco la mia precisazione: come saranno i nostri PC tra 10 anni? Saranno più grandi, o più piccoli? Saranno ancora collocati sotto le scrivanie o avranno trovato un posto nei salotti e nelle altre stanze della casa, coadiuvando la vita di tutti i giorni sotto forma di media center e, perché no, di strumenti di gestione domestica? Ti pongo questo bizzarro quesito perché ho appena concluso un trasloco, durante il quale, mentre sgomberavo la soffitta, ho trovato i "fossili" dei miei vecchi PC, osservando la straordinaria evoluzione che hanno avuto. Ho iniziato con un 286: stipato all'interno di un case da desktop (quasi scomparsi, se non in qualche ufficio pubblico), abbinato a un minuscolo monitor da 14 pollici con un tubo catodico delle dimensioni di un bazooka. Poi, proseguendo con il fast forward, si passa al mio primo Pentium (133 MHz, una vera furia!), con il suo imponente high tower e con un proverbiale "ventolone fantozziano" per qualche improbabile operazione di overclock. Poi, ci sono stati i primi monitor LCD, piccoli e non adatti ai videogiochi, stampanti che ormai sono buone solo per la discarica, modem esterni da 14.000 baud... Insomma, se guardo il PC su cui sto digitando questa mail, mi rendo conto di come tutto sia cambiato e si sia evoluto. Tutto è wireless, è piatto, e il mio case è così bello a vedersi, che non sfigurerebbe nemmeno in sala da pranzo. Ciò che dico è che, secondo me, il mondo dei PC è pronto a fare il grande balzo, passando da essere un semplice elettrodomestico a un vero e proprio centro di controllo della casa. Mi immagino un grosso PC sistemato, non so, in ripostiglio, collegato agli altri elettrodomestici e monitor sparsi per casa. Tutto sarà wireless e il PC servirà per lavorare, giocare, guardare film, registrare quello che passa in TV, controllare le provviste in frigo e fare la spesa online... insomma, siamo solo all'inizio, cara Nemesis.

Lucio Bottadi

Caro Lucio,
hai proprio ragione. Sicuramente, ci vorrà ancora un po' di tempo per far sì che le nostre case siano del tutto automatizzate e dipendenti da un unico computer centrale, ma (come dici tu) "siamo solo all'inizio". Basti pensare al fatto che i PC si sono ormai definitivamente affrancati dalla categoria di semplice strumento di lavoro, per conquistare prima il mondo dei videogiochi e poi quello dell'intrattenimento in generale. Personalmente, a casa mia, ho un bel PC in quello che amo chiamare "il mio studio". In realtà, piuttosto che di uno studio, si tratta di una vera e propria stanzetta relax. Se desidero vedere un filmato presente sul mio hard disk in formato gigante, mi è sufficiente impostare la visualizzazione del desktop dal monitor alla TV al plasma o, perché no, usare Xbox 360 o PS3 per avere accesso ai contenuti presenti sul PC (file musicali e quant'altro) grazie alla rete Wireless. Si tratta di piccoli, ma grandi passi che, prima o poi, ci porteranno alla "connessione globale" di cui parli tu. Per esempio, adesso mi piacerebbe proprio sapere se, mentre rispondo alle vostre e-mail, la mia lavatrice ha già finito la centrifuga o se, in vista della cena di stasera, mi toccherà andare a fare la spesa per via del frigo tristemente vuoto...

Un computer, ormai, è in grado di fare bella figura persino in salotto.

questa parentesi storica, veniamo al punto saliente della tua domanda. Quel che dici è vero, i giochi ispirati ai manga, su PC, sono poco presenti. È un problema forse legato al tipo di pubblico e ai gusti degli adepti di mouse e tastiera, più avvezzi agli FPS che non ai blandi giochetti d'azione che abbondano su console (e mi riferisco, nello specifico, alla stragrande maggioranza dei giochi su licenza manga, come "Naruto" e "One Piece", la cui unica attrattiva è, spesso, soltanto la presenza dei personaggi resi famosi dagli anime). C'è da dire, però, che se proprio non puoi resistere senza qualche gioco tratto dai lungometraggi animati giapponesi, puoi sempre ripiegare su una PS2, economica e ricca di giochi di quel genere. Se queste sono le tue esigenze, sicuramente si rivelerà un ottimo complemento al tuo PC, sul quale continuerai a goderti tutti i capolavori di cui si parla sulle pagine di GMC.

dal Forum di gamesradar.it

IL SEGNO DEI TEMPI

Nel **Canale** "Games Contact" è nata una riflessione alquanto intrigante, partorita dal nostro amico Maxlee. Nel **Thread** "Dobbiamo guardare al passato per imparare ad apprezzare il presente?", il saggio si domanda: Ci sono sempre gli stessi redattori di un tempo che si entusiasmano o si indignano per la situazione del momento, senza riuscire realmente a comprendere cosa hanno di fronte? Sull'onda emozionale di *Bioshock*, sono andato a cercare le vecchie recensioni di *System Shock*. Ho trovato quella di tredici anni fa. L'entusiasmo con cui sono descritte alcune caratteristiche mi ha incuriosito: "non solo potrete muovervi fluidamente nelle quattro direzioni principali, ruotare a destra o a sinistra, ma anche saltare, alzare lo sguardo, salire le scale, accucciarvi. *System Shock* è il primo tentativo riuscito di simulare un piccolo mondo virtuale". In pratica, chiedo alla redazione che ha avuto a che fare con quella generazione, se sa perché oggi capita di non riuscire ad apprezzare la magnificenza di alcuni prodotti eccellenti. Un primo esame della questione arriva da Spriggan: Ormai, siamo forse un po' saturi. Tolto il velo della malinconia, però, i nuovi giochi sono mille volte meglio di quelli vecchi.

LA METAFORA DI BIOSHOCK

Ciao cara Nemesis,
mi chiamo Michele e sono un povero studente che frequenta l'ultimo anno del liceo classico. Non posso non farti i complimenti, ma mi rendo conto che sarebbero anche banali. Ne ricevi ogni giorno, non hai bisogno anche dei miei. Comunque ci sono, sono tutti nel mio cuore, per te (soprattutto), per Kevo, per questa rivista fantastica e per tutta la sua redazione. Sono un videogiocatore di vecchia data, nonostante la mia giovane età: la mia carriera è iniziata con il primo *Doom*, quello che girava su DOS o Windows 3.1. Da allora, il PC è sempre stato nel mio cuore. Mi considero un grande sostenitore dei videogiochi quali opera d'arte, perché dopo aver provato titoli del calibro di *Max Payne* (il migliore, sempre e in assoluto), *Deus Ex*, *Unreal*, *American McGee's Alice* (che, purtroppo, sento nominare sempre troppo poco) e *Bioshock* in ultimo, non posso che inchinarmi di fronte a tali capolavori e tuffarmi sempre con nuovo entusiasmo in ogni avventura. Non possono non essere arte. Non è giusto. Mi sono reso conto, con il passare degli anni, che ogni volta che terminavo un titolo da "9" non ero più lo stesso. Riuscivano a trasmettermi emozioni immense, che però non sono mai stato capace di identificare. Max Payne è stato e rimarrà sempre il mio principe. Non mi vergogno di dire che ho pianto, che sono sensibile, che vado fiero della mia sensibilità quasi "femminile", perché mi permette di vedere un mondo totalmente diverso da ciò che appare. Oggi, ho appena completato

IN BREVE

Cara Nemesis,
credo sia giunto il momento di aggiornare il mio PC, visto che, con la configurazione attuale, riesco a stento a raggiungere i requisiti minimi per giocare ai titoli più blasonati. Pensi sia un buon momento o mi consigli di aspettare?

Vertek

Se la situazione è così grigia, forse ti converrebbe rimettere a nuovo il tuo PC. Per quanto riguarda la maggior parte dei componenti hardware, non è un cattivo momento per effettuare questa spesa: puoi trovare ottime soluzioni a prezzi ragionevoli. Con l'uscita delle DirectX 10, l'unico problema riguarda la scheda video: da un lato, è poco furbo l'acquisto di una scheda che non le supporti; dall'altro, l'utente è costretto a spendere qualche soldo in più per una scheda di fascia più alta. Ma dai un'occhiata alle pagine dell'Hardware, ci sono delle novità.

Informatissima Nemesis,
ho apprezzato in modo particolare *Gun* e attendo da tempo un suo seguito. Sai dirmi se è previsto a breve (e non) un secondo episodio? Grazie.

Reverendo

Bioshock. In circostanze strane, devo dire: stressato dalla scuola e dagli esami che pesano come un macigno. Che dire? Un capolavoro. Ma ho provato qualcosa di diverso dal solito, simile a quando ho completato la prima volta *Max Payne*, e ho sentito la necessità di esprimerlo. Quante riflessioni nel mondo di Rapture; quante analogie con il mondo di oggi, che ha un enorme paraocchi sul volto. Ho scritto una piccola recensione che mando in allegato, senza alcuna pretesa. Non cerco gloria, non mi metterò a piangere se non vedrò la mia lettera pubblicata (anche se umanamente mi dispiacerebbe). Voglio persone che possano capire ciò che ho scritto, perché tante altre non lo fanno, e la vita stessa con me non è ancora stata generosa. Voglio solo che la leggiate, tu e tutti quelli della redazione. Anch'essa, come molte cose che ho scritto, è una piccola parte di me. Forse è vero: non sono nessuno per scrivere la recensione di un gioco, non oserei mai paragonarmi a chi fa questo mestiere, come voi che lo svolgete egregiamente e con rigore quasi scientifico. Sono solo quattro pagine, so di chiedervi un grande sforzo; so che non ne ho l'autorità e il diritto. Ma non posso soffocare tutto ciò che sento. Non sarà un granché, ma come molti aspetti di Rapture anche lei è un simbolo: il simbolo che i videogiochi non sono degli insegnanti di omicidio, ma qualcos'altro, di più intenso, e rappresentano anch'essi l'interiorità dell'uomo. Che tutti leggano e mi prendano per un sovversivo! Anche *Bioshock* e il suo stupendo filmato finale mi hanno fatto piangere: piangere di commozione nell'ultima scena e per l'ultima frase, piangere di rabbia perché la polemica lo considera una propaganda killer, piangere di rabbia perché anche lo spunto di riflessione che ci offre rimarrà oscurato e condannato. E, come tante volte, mi

LA METAFORA DI *BIOSHOCK*
Sorelline e Big Daddy sono un connubio inquietante, ma allo stesso tempo poetico.

La redazione risponde E la prima guerra mondiale?

Cara Nemesis,
sono un grande fan degli FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, ma è da diverso tempo che mi chiedo perché nessuna software house abbia mai realizzato uno sparatutto in prima persona ambientato nella terribile e sanguinosa Grande Guerra. Esistono decine e decine di giochi che hanno come sfondo la Seconda Guerra Mondiale, mentre il primo conflitto mondiale è praticamente ignorato in questo campo. Da un punto di vista delle informazioni, è certamente più semplice realizzare un videogame che ha come sfondo il D-Day, la difesa di Stalingrado o la conquista di Berlino; ma sarebbe altrettanto interessante ed emozionante trovarsi a combattere in Italia contro gli austriaci, rintanati nelle infernali trincee con tanto di assalto alla baionetta, o a difendere il Piave, oppure in Francia lungo il fronte della Marna contro i tedeschi, o nella battaglia di Tannenberg (attuale Polonia). Per non parlare dello sbarco di Gallipoli a bordo di barche a remi. L'unico videogioco ambientato nella prima guerra mondiale sembra essere *NecroVisioN*, che uscirà nel 2008, anche se austriaci e tedeschi sono sostituiti da strane "mante" volanti che sputano fiamme e, a un primo sguardo, pare abbia ben poco da offrire dal punto di vista storico.
Sai rispondere a questa domanda?

$nAk3.iT

NecroVisioN proporrà un approccio particolare alla prima guerra mondiale.

Ciao $nAk3,
in effetti, la Grande Guerra non è mai stata troppo sfruttata nei videogiochi. Al momento, mi vengono in mente un RTS del 2004 intitolato *Lo Grande Guerra 1915 - 1918* e *IronStorm*, un gioco d'azione pubblicato del 2002 che ipotizzava una prima guerra mondiale durata 50 anni (era ambientato nel 1964). La motivazione, secondo la mia opinione, è molto semplice. La prima guerra mondiale è stata un conflitto particolarmente cruento, ma anche molto statico, in cui la differenza principale rispetto alle guerre precedenti (come la guerra civile americana o le guerre franco prussiane di fine 1800) è che la potenza delle armi, soprattutto l'artiglieria da campo, costringeva milioni di soldati a stare rintanati in profonde trincee. Ne è un esempio il fronte più emblematico della guerra, quello tra Francia e Germania, dove in cinque anni l'avanzata è stata di pochi chilometri. Dubito che qualcuno potrebbe divertirsi in uno strategico in cui l'obiettivo è catturare 300 metri di fronte, oppure in un FPS in cui la missione sia di superare la terra di nessuno sotto il massiccio bombardamento nemico. Per questo motivo - penso - anche la cinematografia sul primo conflitto mondiale propone soprattutto pellicole il cui obiettivo è sottolineare la mostruosità di questa guerra e l'impatto psicologico sui soldati, piuttosto che gli atti di eroismo (e nessuno mette in dubbio che ci siano stati, in qualsiasi conflitto e da entrambe le parti) protagonisti di molte pellicole sulla Seconda Guerra Mondiale. Difatti, l'unico "argomento" su cui sono stati girati film "avventurosi" è la guerra nei cieli, a bordo dei traballanti aerei in tela e legno. E guarda caso (a parte le eccezioni di cui sopra), è anche l'unico genere di videogiochi ambientati durante la prima guerra mondiale, ovvero quello dei simulatori volo da combattimento.

Paolo Paglianti

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Se non è il **Thread** più lungo della gloriosa storia del **Forum** di **GamesRadar.it**, poco ci manca. Stiamo parlando di "[GMC] Official Logo Contest", lanciato all'alba dei tempi dal prode Fr4nk e tutt'oggi latore di nuove proposte creative. Una delle ultime in ordine di tempo arriva da Cisco93: Ecco a voi il logo di GMC fatto con il vecchio caro e sempre divertente *Age of Mythology*. In pieno stile egizio, con frombolieri e lancieri! Spero vi piaccia, anche se forse sa un po' di già visto... Io ci ho provato! E hai fatto benissimo, caro Cisco93, perché come dice enricoros: È piuttosto classico, ma l'importante è partecipare. Notevole ci pare anche l'esperimento di half_life2: Voglio dare anch'io il mio piccolo contributo a questo fantastico **Thread**. La mia immagine non può dirsi molto originale, ma il gioco utilizzato lo è senza dubbio. Si tratta di *OLE Coordinate System*, descritto su GMC di novembre. Molto old fashion, ma non troppo!

"Sarebbe emozionante trovarsi a combattere in Italia contro gli austriaci"

da E la Prima Guerra Mondiale? – SnAk3.iT

sono accorto di aver finito, oltre alle lacrime, anche le cose da dire. Be', vista l'ora forse è meglio che vada a dormire. E domattina mi sveglierò anch'io dentro la mia Rapture, piena di ricombinati. Mi sveglierò insieme ai Nali sterminati dagli Skaarj, insieme alla vendetta di Max, insieme alla fantapolitica di *Deus Ex*. Ma convinto che Fontaine si può sconfiggere, come gli Skaarj, come la regina di Cuori. Sorgi di nuovo sole, per me che, fino a poco tempo fa, ero nel buio.
Con tanto affetto.

Michele

Grazie infinite per aver condiviso con noi queste tue riflessioni, Michele. Ho letto attentamente le tue quattro pagine di recensione e ne riporto qui uno stralcio, poiché pubblicarla per intero è impossibile: "Le sorelline sono il futuro, e di Rapture e (fuor di metafora) del giocatore stesso, dell'uomo. Sta all'umanità stessa (il giocatore) scegliere cosa fame: ammazzare il loro big Daddy significa metterle davanti alla vita così com'è. Salvarle o ucciderle? Salvarle significa crescerle; crescerle non per renderle come un Fontaine (allegoria del male, della decadenza, dell'uomo che vive alimentato solo dalla propria ambizione), ucciderle significa negare loro la possibilità di crescere. In che senso? Rapture è il mondo, e il mondo decadente presenta, nonostante tante cose brutte (i ricombinati e quant'altro), anche delle "bellezze". Il sorriso di quelle bambine, la gratitudine della Tenenbaum nel salvarle, l'immaginazione solo di ciò che quella città è stata e avrebbe potuto essere, il filmato finale. Ucciderle significa negare la bellezza di Rapture, negare che si può fare qualcosa, negare la speranza."
Pensare che un videogioco possa spingere alla riflessione in questo modo è semplicemente incoraggiante: porta a testa alta la tua sensibilità e lasciati emozionare da questi mondi virtuali, che mani sapienti confezionano per te. Cogline le allegorie, le metafore, e solo in questo modo saprai di aver portato il giusto omaggio a quella che tu stesso consideri una vera forma d'arte.
Un bacio.

SPAZIO AL LASERGAME

Brillante Nemesis,

dal Forum di gamesradar.it

PRONTI ALL'USO

L'acquisto di un computer nuovo è un momento topico nella vita di un videogiocatore, quindi è logico che sorgano delle discussioni. Troviamo interessante quella sollevata da Patcha, nel **Canale** "Games Contact". In "Il Sistema Giusto... già assemblato!", il nostro utente scrive: Sempre più marche hanno in listino dei PC già assemblati dedicati ai videogiocatori, con contenuti spesso molto interessanti e di fascia davvero alta. Cose che, non molti anni fa, si potevano ottenere soltanto assemblando i PC a mano e con costi al dettaglio superiori. A questo punto, direi di dare un'occhiata alla sezione "Il Sistema Giusto" di GMC e infilare una proposta per fascia anche per i PC già assemblati. Questo, in passato, non avveniva, poiché c'era poca offerta, ma ora i tempi sono maturi. Parziale obiezione di Blacktiger: Gli assemblati che ho visto erano sempre di fascia troppo bassa o troppo alta, ma comunque l'idea in sé potrebbe essere buona. e scetticismo totale da parte di Freeman91: Io eviterei, tanto più che come dice GR User: Con il loro costo, di assemblati a mano te ne fai quasi due.

dal Forum di gamesradar.it

COSÌ PARLÒ...

Una discussione micidiale è appena nata in seno al **Canale** "Mondo Computer". Si intitola "Analisi: Nietzsche e Half-Life [filosofia inside]" ed è a cura di The Messiah. Il prologo al **Post** è di basso profilo: Immagino che qualcuno mi prenderà per un idiota, ma non importa, ma le cose scritte di seguito hanno un loro perché: Nietzsche nella sua filosofia, e in particolar modo nell'opera "Così parlò Zarathustra", introduce un concetto molto interessante. L'unico modo che ha l'uomo per sopravvivere è quello di raggiungere uno stadio più elevato dello spirito, ovvero il rango di Superuomo, che avrà la forza di sopravvivere alla morte di Dio e avrà il compito di creare nuovi valori. Nella saga di *Half-Life* possiamo ritrovare molto di tutto questo. Dopo i fatti di Black Mesa, il mondo è devastato e la gente è costretta a sottostare all'oppressore. La realtà che Gordon Freeman si trova davanti appare proprio come un mondo dove Dio è morto. Voi cosa ne pensate? Accipicchia, pensiamo che la discussione sia molto seria, ma anche che la teoria di possa applicare a un sacco di videogiochi, dove il bene, ovvero un eroe, combatte contro il male.

IN BREVE

**Qualche mese fa, Activision aveva accennato alla possibile pubblicazione di un nuovo capitolo della serie, ma si tratta di una notizia non confermata. Ultimamente, l'argomento non è più stato affrontato dai portavoce dell'azienda, pertanto è possibile che, al momento, gli sviluppatori non abbiamo intenzione di dedicarsi alla realizzazione di un secondo episodio.
Non disperare!**

Ciao Nemesis,
in allegato vi mando una piccola raccolta di nove carte che ho realizzato ispirandomi al gioco "Magic The Gathering". Le ho fatte utilizzando il programma gratuito Magic Set Editor (**http://magicseteditor.sourceforge.net**).
Ovviamente, spero di non offendere nessuno, le ho fatte solo per divertimento (mio e, spero, vostro). Fatene ciò che volete, ma mi piacerebbe se tu mi rispondessi e mi dicessi cosa ne pensate. Grazie per aver letto questo messaggio e ricorda a Kevorkian che lo scontro finale si sta avvicinando!

Elgiangio

**Ottimo lavoro, carissimo amico! Qui in redazione abbiamo apprezzato tanto il tuo impegno e ci stiamo informando per trovare il modo di pubblicare le tue creazioni su uno dei prossimi numeri.
Grazie per averci dedicato il tuo tempo.**

Cara Nemesis,
nel 2006 ho acquistato GMC con allegato *Homeworld 2*. Dopo averlo completato varie volte, ho caricato anche i Mod allegati al DVD, portando a termine tutte le missioni. Recentemente, però, il mio lettore DVD ha distrutto il CD del gioco. L'ho cercato in vari negozi specializzati, ma tutti mi hanno detto che, essendo un gioco un po' vecchio, è difficile da reperire. Sai indicarmi alcune rivendite dove acquistare il gioco?

Rebechesu

Non saprei indicarti un negozio in cui acquistare il titolo cui sei tanto affezionato, ma se fai una ricerca su Internet troverai vari siti che ne vendono una copia, sia nuova, sia usata. Se sei in possesso di una carta di credito e disposto a rigiocare *Homeworld 2* in inglese, prova con www.amazon.com. Altrimenti, fai un giro su eBay.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto a a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

69@
Ale
Caronte
Ciao84
Dew
Death's Soldier
Dyln
Eugenio
Falcon
Graziano
Mrgib78
Skimdz

■ SPAZIO AL LASERGAME
Quando si dice "un'arma non convenzionale": questo fucile spara solo laser.

"Perché nessuna software house si decide a produrre un gioco per PC tratto da manga e anime?"

da Giochi con gli occhi a mandorla – Shikamaru89

questa mail vuole portare una folata di osservazioni e anche qualche quesito alla risposta dell'imparziale Vincenzo Beretta a Sgt. Parker, autore di "Messaggi subliminali in alcuni giochi di guerra" nel numero 135 di GMC. Nella risposta, cito testualmente, era contenuta la frase "... puoi provare a partecipare a una partita di soft-air all'aria aperta". Ebbene, parlo a nome di tutti quelli che, come me, si definiscono soft-gunner, anche se pratico una variante meno inquinante e più realistica del soft-air (**www.lasergamesalerno.com**): grazie. Grazie a Vincenzo Beretta per aver scritto questa frase che, letta da un soft-gunner, rappresenta qualcosa di molto importante. Ci dobbiamo da sempre destreggiare tra le insinuazioni di genitori e sconosciuti che definiscono noi dei guerrafondai e la nostra attività immorale, e mi rende felice sapere che sulla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, qualcuno abbia voluto spendere quattro parole su questa attività, consigliandola a un lettore. Quattro parole che, per il mondo del soft-air e del laser-game, sono una sorta di difesa contro tutti i pregiudizi che ci vengono costantemente "sputati" addosso. Per cui, Sgt. Parker, per certi versi sono d'accordo con te.
I giochi di guerra possono invogliarti a provare le tue capacità sul crinale di una collina sparando al tuo avversario con delle innocue armi giocattolo, ma con un piccolo "effetto collaterale", che poi è il cardine di questa mail: probabilmente, dopo un mese di soft-air, come me anche tu proverai un senso di disagio di fronte agli sparatutto di guerra, continuando a giocarli perché, come nel mio caso e come scritto da Beretta, ti affascina il lato storico o quello puramente tecnico. Allo stesso tempo, inizierai ad avvicinarti nuovamente a generi che avevi lasciato nel dimenticatoio, traendone un enorme beneficio in termini di relax e divertimento. Io, per esempio, ho riscoperto i gestionali e ho incrementato la mia dose di avventure grafiche, rispolverando titoli storici come il primo *Myst* o *Riven*.

Ktulu Absinth

Chi, meglio di un videogiocatore, può capire cosa si prova nel veder demonizzato il proprio passatempo preferito? Siamo ben felici di aver dato voce al mondo sommerso (ma neanche tanto, a dire il vero) del soft-air, magari partendo da premesse apparentemente "negative". Mi riferisco all'osservazione di Sgt Parker, secondo cui, a forza di cimentarsi con i giochi di guerra, si è spinti a provare le proprie competenze "sul campo". In fondo, gli hobby non sono proprio un modo per sfogare o incanalare delle passioni, dei sentimenti e tutto quanto la realtà, per un motivo o per un altro, non è in grado di offrirci? Buon divertimento a te e a tutti gli appassionati di laser-game e buona riscoperta di generi di gioco "alternativi".

VIDEOGIOCHI E TELEVISIONE

Ciao, carissima Nemesis, sono un appassionato delle conversioni. Non fraintendere, non intendo dire che ho delle crisi

dal Forum di gamesradar.it

L'ERRORE DEI DUE MONDI

Per l'immancabile serie dei consigli per gli acquisti, questo mese prendiamo in considerazione il **Thread** "Two Worlds: com'è?" aperto da Moskiton. Il nostro lettore scrive: Ho trovato questo gioco scontato e volevo sapere come lo valutate? Ne ho sentito parlare e ho visto delle buone recensioni, che me lo fanno assomigliare a *Foble*. In effetti, secondo Mattiakly Refreg: Se ti è piaciuto *Foble*, magari potrebbe andarti bene *Two Worlds*. Ti avverto, però, che è uno di quei giochi che ti prende nei primi momenti, ma poi ti annoia terribilmente. Una valutazione abbastanza equivoca arriva dalla tastiera di Úvaldon92: È peggio di *Oblivion*, dico solo questo! Se ti interessa posso vendertelo, dato che l'ho inserito nel PC una volta per l'installazione e disinstallato dopo quattro giorni. È nuovissimo. Andando in cerca di una valutazione più obiettiva, citiamo principezwatrem: Non lo so, ci sono alti e bassi. L'ho trovato noioso e con una grafica non all'altezza in molti punti. Tanti bug, ma anche tante quest carine. Se superi l'impatto iniziale, terribilmente noioso, magari poi ti prende.

SCELTE STRATEGICHE

Proseguiamo con i **Thread** di servizio e vediamo cosa i gentili utenti del **Forum** di **GamesRadar.it** hanno suggerito a catiello91, in merito al quesito "mi consigliate un buon RTS?". Flare va sul sicuro e afferma che: Se non li hai mai giocati, sarebbe un crimine non avere *Worcraft III* più l'espansione. Prodotti che, ormai, si riescono a trovare per pochi euro. Più articolato e ricco di spunti è il **Post** di Don Salieri The Boss: Oltre a *Worcraft*, ti suggerisco i tre *Age of Empires*, aggiungendo che, a mio parere, il secondo episodio è il più riuscito. Poi, *Age of Mythology* con l'espansione *The Titons*, un RTS stupendo con tre campagne di egizi, greci e nordici tra mito e leggenda. L'espansione aggiunge la campagna atlantidea, che non è niente male! Sempre dalla penna di Don Salieri The Boss: *Empire Eorth*, che ripercorre la Storia dalle origini alle guerre moderne, ed *Empires: L'Albo del Mondo Modemo*, ispirato al suddetto *Empire Eorth*.

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!

mistico-religiose o che abitualmente vado in giro a portare qualche peccatore sulla retta via (scusami per la battuta). Semplicemente, seguo con molta attenzione i giochi tratti da film o telefilm e, viceversa, i film tratti dai videogiochi, anche senza aver necessariamente provato o visto personalmente il videogioco o il film "originale". Per esempio, ho apprezzato molto i titoli della serie "Il Signore degli Anelli", pur non avendo mai visto (è vero, lo giuro!) nessuno dei tre film, nonostante adori il genere fantasy. Inoltre, mi sono piaciuti molto i film "Doom" e "Alien Vs Predator", sebbene per i più non abbiano lasciato alcun segno particolare. In effetti, sappiamo tutti che raramente delle conversioni cinematografiche di giochi, anche acclamati, hanno avuto successo: provate a chiedere a Uwe Boll, il regista di "Alone In The Dark" e "BloodRayne". Secondo me, è impossibile trarre un ottimo film da un videogioco, semplicemente perché le azioni e i tempi dei due media in esame sono molto diversi. Inoltre, l'appassionato di un videogioco non sarà mai soddisfatto della trasposizione cinematografica del suo gioco preferito perché non è lui il regista, ma un perfetto estraneo, che il più delle volte non conosce neanche troppo bene il titolo in questione. Secondo la mia opinione, se un gruppo di videogiocatori decidesse di produrre un film tratto da un videogame, ne verrebbe fuori un capolavoro. Che però non sarebbe apprezzato dai più. Credo che non vi sia una soluzione univoca a questo problema. L'unica cosa che mi fa davvero rabbia è sapere che, in Italia, escono dei film tratti da romanzi sentimentali adolescenziali che vanno davvero alla grande perché un manipolo di ragazzine impazzisce per l'attore di turno (non faccio i nomi, ma qualche esempio vi verrà in mente) e che ancora non si parla di un film basato su un capolavoro come *Half-Life* o, magari, di una serie animata su *Grim Fandango*. Per non parlare di *Monkey Island*: come mai sono stati prodotti ben tre film di "Pirati dei Caraibi" e neanche uno sulle gesta del mitico Guybrush? Chissà come la pensi tu in proposito...
Scusa lo sfogo, ma non capisco più niente del cinema di oggi, specie in italia. L'importante è che posso sempre rifugiarmi in una bella avventura grafica o vestire i panni di un guerriero in un mondo di fantasia, grazie a quella splendida invenzione che sono i videogiochi.
Prima di salutare tutta la redazione, volevo chiederti se è in programma un gioco sulla serie "Prison Break", una delle mie preferite!

karm666

VIDEOGIOCHI E TELEVISIONE
Un cartone animato basato su *Grim Fandango*? No, grazie. Preferiamo ricordarcelo così com'era.

Effettuare il passaggio film-videogioco, e viceversa, è un'operazione difficile, rischiosa e, il più delle volte, fallimentare. Ne abbiamo già parlato tempo fa e, personalmente, non apprezzo in modo particolare il risultato. Sebbene il film "La Maledizione della Prima Luna" (mi riferisco al primo episodio di "Pirati dei Caraibi") mi abbia più volte fatto venire in mente *Monkey Island*, non credo che vorrei mai vedere una versione su pellicola del capolavoro LucasArts. Il rischio di restare delusa sarebbe troppo alto! Invece, vuoi per il diffondersi dei giochi a episodi, vuoi per il successo che stanno riscuotendo i telefilm negli ultimi anni, troverei divertente avere l'occasione di cimentarmi in avventure che si rifanno alle mie serie preferite. Purtroppo, però, anche in questo caso non si può parlare di capolavori, vedi la serie dedicata a *CSI*, per esempio. Speriamo che il videogioco di *Lost* riesca a distinguersi dalla massa, presentandosi come un prodotto di qualità. Infine, non mi risulta che, al momento, sia previsto un titolo ispirato a "Prison Break". GIOCHI COMPUTER

dal Forum di gamesradar.it

L'INNOVAZIONE DELLA SPECIE

Nel **Thread** "Consigli su giochi originali e innovativi" il prolifico Don Salieri The Boss afferma: È da tempo che non gioco più, non riesco a trovare giochi che mi allettino. È uscito *Bioshock* e dal demo ho visto che è veramente innovativo, ma ora non lo posso acquistare perché non ho più risparmi. Non voglio titoli recentissimi, mi bastano solo realizzazioni originali e fuori dagli schemi. Il primo a prendere la parola è Aaron Amoth: Prova *Omikron: The Nomad Soul*, un gioco del 1999 strutturato come un'avventura con visuale in terza persona, ma i combattimenti corpo a corpo si sviluppano come in un picchiaduro e quelli con le armi come in un normale FPS. Ottima trama, ambientazioni futuristiche e musiche di David Bowie. E le proposte potrebbero fermarsi qui, ma ci piace dare delle alternative, quindi sotto con Doryan: Hai provato *Portal*? Diversamente, potresti giocare a *Fahrenheit* oppure al bellissimo e delirante *American McGee's Alice*.

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è:
gmc.kevorkian@sprea.it

Online con [GMC]KEVORKIAN

LA RICETTA DEL DOTTORE

Come potreste avere già notato, questo mese ho deciso di fare solo una paginetta. Sì, ho deciso io – non mi è stato imposto dall'alto, stranamente. La ragione è semplicissima: non mi sono arrivate abbastanza mail interessanti per farne due. Non so il motivo, però sono perplesso: da una parte, sembra che i lettori di queste pagine non manchino; dall'altra, pare che non abbiano argomenti da discutere, domande da porre, farneticazioni varie da condividere. Mentre tutto il Paese si lamenta che gli italiani sono un popolo di scrittori che non legge, tocca proprio a me dimostrare il contrario... Ora che mi sono lamentato, passiamo ai fatti: cos'altro vi piacerebbe vedere nelle mie paginette? Cosa vi spingerebbe a scrivere di più? Fatemi sapere al solito indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it

Salve Kevorkian,
premesso il fatto che tutta la redazione è fantastica e che tu mi fai ridere un mondo, ti scrivo per qualcosa che mi dà molto sui nervi. Ho installato da qualche mese *Call of Duty* e la relativa espansione *La Gronde Offensivo*, che ho aggiornato naturalmente alla patch 1.51. Ma veniamo al dunque: io e i miei amici volevamo creare un server su Internet, ma quando faccio questo, mi appare la console che dovrebbe essere il "server" e rientro nel gioco come se fossi un utente qualsiasi che vuole entrare nel server, ma quando imposto come sorgente "Internet" non lo trovo più. Imposto successivamente la sorgente "Locale" e lì spunta il mio server. Dopodiché ci entro, ma i miei amici non riescono né ad accedervi, né a trovarlo nella sorgente "Internet". Sul forum di GamesRadar mi dicono che ciò succede perché ho l'ADSL (uso un modem wireless NETGEAR DG834G da 54Mbps), ma vorrei sapere perché mi imbatto in questo spiacevole inconveniente. Insomma, ci deve essere un modo per me di creare un server che tutti i giocatori di *Coll of Duty* possono vedere. Ti prego, illuminami e ti aiuterò a conquistare (anche se non so come) il mondo.

Airborne93

Carissimo, darò per buono quello che ti hanno risposto sul forum di GR, assumendo quindi che tu abbia configurato tutto correttamente eccetera, e ti spiego da cosa suppongo possa dipendere il tuo problema: non hai un indirizzo IP pubblico, quindi il tuo server non è "veramente" su Internet, ma è in una LAN. Se il problema nasce dal tuo router, dovresti poterlo risolvere impostandolo in modo opportuno – è una faccenda lunghetta, quindi ti dico semplicemente di andare sul sito **http://portforward.com** e cercare le istruzioni per farlo. Purtroppo, però, potrebbe anche dipendere dal provider che usi: per esempio, Fastweb non offre un IP pubblico nel pacchetto standard, dunque puoi fare solo da server LAN (cui possono comunque accedere tutti gli utenti di Fastweb). A meno che tu non voglia scucire qualche soldino, nel qual caso ti basta attivare una sessione di IP pubblico, e il gioco è fatto.

Caro Kevo,
vorrei rispondere alla Domandona di ottobre, ovvero se comprerei un libro che parla di una gilda nata in *Ultimo Online*, e la risposta è no, non lo comprerei. La colpa è di *Second Life*: non sono riuscito a trovare il momento preciso in cui è successo, ma da quando i giornalisti lo hanno "scoperto" sembra che non si possa sfogliare una rivista o accendere la televisione senza trovarsi di fronte all'ennesima trovata di marketing in *SL* o all'ennesimo caso di qualcuno che ha fatto soldi in *SL*. E io mi sono sinceramente stufato di quest'attenzione totalmente ingiustificata e persino un po' imbarazzante, visto che adesso c'è gente che mi chiede perché gioco a *WoW* invece che a *Second Life*, dato che quest'ultimo è così tanto più bello e si possono anche fare i soldi! All'inizio, cercavo di rispondere e spiegare che per me *SL* non è un gioco ma una chat, e che non mi interessa assolutamente – dopo un po', però, ho scoperto che è molto più facile fare finta di non saperne nulla e sopportare venti secondi di spiegazioni entusiastiche su quanto *SL* sia bellissimo, da parte di gente che non ha neanche idea di cosa stia dicendo. Quindi, non solo non comprerei un libro su una gilda, ma vorrei anche che non fosse mai stato scritto! Prova un po' a pensare cosa succederebbe se ottenesse la risonanza che ha *SL* e, come conseguenza, Bruno Vespa facesse una puntata di "Porta a Porta" su *WoW* o *Guild Wors*, con i suoi "esperti" e pure qualche politico che ha deciso di fondare una gilda per "ownare i niubbi" dello schieramento opposto! Sono imbarazzato solo a pensarci...

Quando non si riesce a fare "vedere" un server ai propri amici, bisogna controllare di avere un indirizzo IP raggiungibile dall'esterno.

Scusa la lunghezza e ciao.

Quag

Complimenti, non pensavo che qualcuno potesse essere più feroce e pieno di fiele di me! Questo mi conforta e mi spinge a invitarti nella mia fortezza segreta, dove avremo agio di pianificare la conquista del mondo mentre beviamo un cognac d'annata. Cioè, tu bevi il cognac d'annata e io faccio finta di niente e aspetto che il veleno abbia effetto. Non mi piace la concorrenza.
In ogni caso, devo ammettere che il tuo sfogo non è del tutto insensato. Anche a me è venuta un bel po' a noia l'atmosfera che descrivi, per non parlare di chi è balzato sul carrozzone (non farò nomi, ma parliamo di cantanti) e che fino a ieri probabilmente si sarebbe messo a ridere di fronte a qualcuno che giocava online. Però, non la trovo una buona ragione per non comprare il libro sul Syndicate: per attirare l'attenzione come *SL* dovrebbe vendere come "Harry Potter" o giù di lì, e dubito sinceramente che ci siano abbastanza giocatori di MMORPG al mondo...

Bravo Fotografo di Guerra

Sua Eccellentissima Maestà Kevorkian, Padrone del Mondo, ha graziosamente deciso unilateralmente di sospendere per questo mese il concorso del Bravo Fotografo di Guerra, concedendo ai Suoi adepti qualche giorno per celebrare le festività natalizie

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Europa Universalis III dà della Storia una lettura alternativa rispetto alla versione ufficiale.

Salve Matteo,
ho riflettuto ancora sul rapporto tra videogiochi e Storia, tema sempre caldo. Nonostante tutto – e con mio grande rammarico – sono venuta alla conclusione che è il videogioco a perdere la partita. Per prima cosa, sarebbe opportuno distinguere tra *Storia* e *memoria*, cosa che per ora penso sia rimasta un po' nel vago. La Storia deriva da attente analisi e critiche dei fatti, invece la memoria è più riconducibile a una mescolanza di ricordi tendenzialmente soggettivi. È chiaro che i due termini non sono sinonimi. Inoltre, bisognerebbe distinguere *Storia* da *storiografia*, ovvero gli eventi (*res gestae*, le cose accadute) dal racconto degli eventi stessi (*historia rerum gestorum*, il racconto delle cose accadute; lo spazio entro cui si dibatte da tempo l'oggettività della storiografia). Sulla base di questo presupposto, l'idea che alcuni giocatori avevano proposto di considerare il videogioco – si parlava di quelli ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale – come luogo di memoria mi pare sia fuori luogo. Credo che manchi al videogioco il legame fisico-emotivo che i veri luoghi di memoria hanno con l'evento in sé. Un esempio: la tomba, luogo di memoria per eccelso. È innegabile il profondo vincolo che unisce la tomba al defunto. Un vincolo che ha sia connotati fisici (si possono avere le ossa del trapassato in loco o, ancora, potrebbe essere il luogo dove ha visto la morte), sia connotati emotivi (il luogo dove i vivi possono trovare consolazione, meditare – chi non ricorda Foscolo? – un luogo amato dal defunto e perciò ricco di suggestione, eccetera). Il luogo di memoria, per essere tale, ha bisogno di questo legame profondo e direi quasi intimo. Anche un libro può essere un luogo di memoria, fintanto che l'autore, pur romanzando la narrazione, abbia riportato ciò che per lui stesso è stato l'evento (egli è luogo della memoria, finché vivrà). Nel luogo di memoria penso esista una forte carica personale sul ricordo dell'evento, proprio perché si tratta di memoria e non solo di Storia, ed è quella carica a rendere tanto evocativo il luogo (oppure oggetto). Purtroppo, non ritrovo tali connotati nel videogioco, anche se non nego che (come per il cinema) riesca a spronare al ricordo di alcuni eventi. Si potrebbe dire che è "vettore di memoria" piuttosto che "luogo di memoria", considerando anche il suo carattere mobile.
Siamo onesti, giocando a *Call of Duty*, non penso che l'utente voglia ricordare come andarono i fatti (né piangere sui caduti), ma ritengo (e in parte spero) desideri divertirsi. Decisamente, non è questo lo spirito che si richiede a un luogo di memoria e sarebbe come attribuire ai videogiochi delle proprietà che non hanno. La memoria va cercata altrove; se la si vuole trovare con dignità, la commemorazione deve rendere decoro all'evento e non penso sia ottusità mentale o facile morale... piuttosto rispetto, perché in fondo ciò che è stato così, rimarrà così; che si voglia o no. A proposito di "è stato così", il videogioco può diventare la massima espressione del "...e se" storico, come tu hai sostenuto da sempre. Reinventare la Storia è un gioco cui hanno giocato in molti prima di noi, ma il videogame non può che facilitare questa corrente. Nel videogioco si narra (si gioca) un insieme di eventi. Si tratta, perciò, di una rilettura (così com'è per la storiografia), e che la narrazione sia interattiva ("Io" gioco) e che avvenga nel presente ("Io sto giocando") non cambia la questione. È il punto di partenza perfetto.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Luca Tofini (SShaKA@tele2.it) scrive "Caro Matteo, ti ringrazio per il feedback sull'ultimo numero di GMC. Confesso che, dopo le tue parole, mi piacerebbe molto leggere un approfondimento sull'ideologia del mercato elettronico. Voglio solo precisare che il mio scopo non era tanto demonizzare i giochi di strategia, ma esaminarli sotto un'altra prospettiva, con tutto ciò che ne consegue. Del resto, Garry Kasparov in un'intervista ha detto che gli scacchi sono il gioco più violento in assoluto, perché la violenza, in questo caso, rimane intrappolata nella mente di chi gioca, senza potersi manifestare fisicamente. Su tale argomento credo che uno dei libri più interessanti sia "Gli orrori di Quetzalia", di James Marrow, un romanzo fantasy pubblicato da Urania nel 1981, che affronta molti problemi che hanno a che fare (indirettamente) con i videogiochi e la violenza".
Caro Luca, non ho avuto il piacere di leggere il libro che citi, ma ti ringrazio per la segnalazione. In merito alla natura dell'atto violento, ci si potrebbe domandare se quello *rappresentato* sia sempre più terribile di quello semplicemente *immaginato* – negli scacchi, la violenza è presente a un livello puramente simbolico, mentre in un gioco come *Soldier of Fortune*, essa viene messa in scena in modo grottesco, eccessivo. Dovremmo anche interrogarci sugli effetti e sulle implicazioni di queste differenti rappresentazioni: si potrebbe osservare che, dopo l'ennesimo bagno di

Call of Duty 2 rappresenta la Storia come atto fisico, brutale, adrenalinico.

In questo contesto, l'attesissimo *Spore* potrebbe riservarci qualche sorpresa. Anche se continuo a sostenere che il videogioco sia più sociologico che storico... Le simulazioni gestionali possono essere un vero strumento di studio per l'analisi delle società, come hanno già dimostrato ampiamente. Ma per lo studio appropriato della Storia, penso ci vogliano ancora ore e ore di lettura dei documenti, dei trattati, delle memorie, delle lettere, dei libri... per riuscire a costruire, da quel poco che abbiamo, una visione il più possibile obiettiva dei fatti (impresa non da poco, su cui gli storici dibattono da sempre). Il videogioco, invece, potrebbe essere la chiave di svolta per quegli studi storici cui mancano quasi completamente dei dati certi. In quei casi, la poliedricità di questo mezzo può essere davvero d'aiuto. Resta per me il fatto che il videogioco, il quale in fondo ha un'*animo doppio* (tecnica e artistica), è sicuramente il miglior crocevia per imparare a destreggiarsi tra le sempre più numerose e varie fonti d'informazione.
Quanto alla onnipresente Seconda Guerra Mondiale, sono perfettamente d'accordo sulle difficoltà che possono incontrare le software house nel setacciare altre epoche storiche per nuove ambientazioni. Come tu stesso hai sottolineato, però, il problema sussiste in gran parte perché si pensa tendenzialmente agli FPS. Chi lo sa che con un gioco di ruolo non si possano abbattere delle barriere storiche? Alcuni strategici lo hanno già fatto e penso con buoni risultati. Ignorare un'epoca storica solo perché non è commercialmente attraente può chiudere la strada a idee innovative. Un'altra cosa che vorrei far notare è che l'ambientazione delle guerre relega in secondo piano la presenza di personaggi femminili. Ovviamente, essendo maggiore il numero di giocatori uomini, il problema forse non è sentito grandemente, ma visto che la Storia è stata fatta anche con l'altra metà del cielo... e che cielo! Si spera che le discussioni, i commenti e gli studi sul rapporto tra videogioco e Storia portino a una maturazione dell'identità di questo straordinario mezzo. E perdona la lunghezza della mail. Saluti

Ayana Sato

Cara Ayana, ti ringrazio per un contributo davvero brillante. Non credo che la distinzione tra Storia e storiografia sia particolarmente efficace. La nozione di "oggettività" è problematica e ambigua. A mio avviso, la Storia esiste *solamente* in quanto *racconto*. Di più: non esiste una "Storia", ma infinite storie, ovvero infiniti racconti. La "Storia" con la esse maiuscola è un concetto, un'astrazione. In questo senso, il videogame è solo uno degli innumerevoli strumenti di cui ci serviamo per *ri-presentare* e rappresentare il passato. Per questo motivo, non dobbiamo sottovalutare la natura ludica del mezzo: esaminando le "narrazioni" videoludiche più popolari potremmo comprendere l'ideologia di cui sono venati questi "racconti interattivi" e, perché no?, perfino interrogarci sulla loro efficacia come strumento egemonico. Semplificando, potremmo raggruppare i videogame che "animano" la Storia in due grandi categorie: quelli che propongono una lettura alternativa rispetto alla versione ufficiale (per esempio, *Civilization* o *Europa Universalis*, ma anche *Turning Point: Fall of Liberty*) e quelli che enfatizzano la natura di "performance" dell'evento bellico (*Call of Duty* piuttosto che *Medal of Honor*). Nel primo caso, ci troviamo di fronte a videogame che articolano in forma interattiva il quesito fondamentale della narrativa fantascientifica ("Cosa sarebbe successo se..."), un quesito che, tuttavia, affascina anche molti storici "di professione" (per esempio, il britannico Niall Ferguson). Nel secondo caso, la premessa storica fa da contesto (pretesto?) a un'intensa prova agonistica. Personalmente, vedo il videogioco come complementare e non antitetico ad altri strumenti pedagogici. Il minimo che possiamo fare, in quanto giocatori e in quanto critici, è interrogarci sulla popolarità e pervasività del tema storico (e di alcuni temi storici in particolare) in un mezzo di comunicazione all'apparenza disimpegnato.
Su questo tema, però, sarei curioso di conoscere l'opinione dei lettori.

sangue virtuale, il fattore "shock" viene meno e subentra un senso di noia, laddove lo "scacco matto" non vede sminuito il proprio effetto dirompente anche dopo mille partite. Concludo osservando che l'affermazione di Kasparov è resa ancora più interessante alla luce del fatto che l'ex-campione del mondo sta giocando la sua partita più pericolosa contro un avversario particolarmente tosto, Vladimir Putin. Roberto Genovesi (**r.genovesi@rai.it**) mi scrive per comunicare un'ottima notizia a tutti gli aspiranti studiosi di videogame: "È nata la prima cattedra universitaria italiana in Game Design e Ludologia. Ne sono il titolare da questo anno accademico presso la Link Campus University di Malta che da luglio, su decreto del ministro Mussi, è a tutti gli effetti un'università internazionale. Dunque, al di là dei diversi corsi tecnici o parauniversitari sul tema, credo sia la prima volta, almeno in Italia, che un professore universitario si ritroverà a fare esami su *Doom* e a chiedere workshop su *Second Life*". Consiglio a tutti gli interessati di indirizzare i propri browser a questo indirizzo: **www.unilink.it//offerta-didattica/ma-in-cross-media-communication--management.htm**.

GIOCHI COMPUTER

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

B&R botta & risposta

LA PAROLA A SKULZ

Tra fotografie da esaminare, nemici assassini da prendere a bombe in faccia ed elicotteri da abbattere, anche questo mese abbiamo portato a casa la pagnotta al sapor di gabola. Ma non è stato facile, perché, proprio quando stavamo per dare il primo morso, abbiamo dovuto vedercela nientemeno che con un'esecuzione. *Manhunt* docet!

SCRATCHES

B Ciao Skulz,
spero tu mi possa aiutare. Sono appassionato di tutti, ma proprio tutti i giochi. Al momento, sono bloccato nel bellissimo *Scratches*. So che la soluzione del problema è semplice: devo trovare la chiave della cantina, dopo che Jerry mi ha detto di controllare i fusibili...

cic2000k

R Esatto, caro Cic, per andare a controllare i fusibili ti serve prima la chiave che apre la porta della cantina. Procedi passando per la cucina, poi vai nella camera da letto e controlla il cassetto della scrivania. Qui, scoprirai una fotografia, che dovrai esaminare. Così facendo, noterai che sotto il portachiavi è presente un vaso, che però nella verità non c'è più. È molto probabile che la chiave che vai cercando vi sia caduta dentro, quindi adesso bisogna capire dov'è finito. Esci dalla cucina e raggiungi le scale, alla cui sinistra sono (per l'appunto) allineati dei vasi. Apri la tenda per controllare se contengono qualcosa e... ecco la tua chiave! Prendila, torna sui tuoi passi fino alla cucina e utilizza la chiave appena raccolta per aprire la porta e scendere in cantina.

FAR CRY

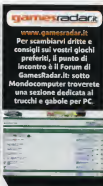
B Ciao Skulz,
ti scrivo perché mi sono bloccato giocando al titolo allegato alla versione budget di GMC di ottobre, *Far Cry*. Precisamente, mi trovo al terzo checkpoint del livello Vulcano, quando devo uccidere Doyle e attraversare la valle piena di mutanti armati di lanciarazzi. Ogni volta che tento di passare, vengo metodicamente falciato da qualche razzo o da una raffica di mitra. Grazie.

Damiano

Quando ci si avvicina alla conclusione di *Far Cry*, è facile farsi prendere dal panico: magari qualche consiglio aiuta.

R Caro Damiano, il fatto è che stai affrontando uno dei punti più impegnativi di tutto il gioco. Quindi, il primo consiglio che ti posso dare è di non scoraggiarti. In tutto, dovresti avere a che fare con otto mutanti, che come dici tu sono armati di micidiali lanciarazzi. Prima di affrontare la traversata della valle, prova a scaricare il tuo lanciagranate sui punti in cui vedi comparire i nemici e, per sicurezza, spara qualche bomba dietro i barili, anche se non vedi nessuno da quelle parti, perché i manigoldi hanno la pessima abitudine di restare ben nascosti. Mentre ti dirigi verso la scaletta, tieni sempre sotto controllo il lato destro, quello dove si trova la passerella, e non risparmiare le munizioni se vedi qualche mutante fare capolino. Poi, quando sali per i gradini, tieniti sempre pronto a fare retromarcia (per evitare che i nemici ti si lancino contro) e cerca di affrontarli dalla debita distanza. Se ci lasci le penne, non demordere, perché, come detto, questo è uno dei passaggi più ostici dell'intera vicenda. Non che poi la situazione migliori, dato che, una volta raggiunto l'edificio in cui si trova Doyle... buon scontro a fuoco e buon divertimento. Ah, nel caso in cui volessi imbrogliare, ricorda che puoi modificare la stringa di **Destinazione** nella scheda **Proprietà** dell'icona con cui avvii il gioco, aggiungendo **-DEVELOPER** alla fine. In questo modo, una volta avviata la partita, ti basterà premere **Backspace** (il tasto per cancellare) e diventare invincibile, oppure **O** per ottenere un putiferio di munizioni.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

B Salve, o mago di trucchi e soluzioni, Skulz.
Scrivo per chiedere il tuo aiuto in *Soldier of Fortune II: Double*

Linea diretta

R "Ciao Skulz, ti scrivo perché la risposta di Mattia a **Gabriele** su *Gothic II* nel numero di ottobre non è completa. Oltre alla missione da lui descritta, è necessario completarne altre due per incontrare Attila." È una faccenda lunga **Roberto**, quindi taglio corto. "Per prima cosa, vai da Nagur al pub nel porto per ricevere la missione Il Falso Messaggero, quindi recati al mercato da Baltram per ottenere la missione Il Pacco di Baltram. Si tratta di due missioni alternative, nel senso che il completamento di una comporta il fallimento dell'altra. Parla anche con Hakon e riceverai la missione Le incursioni dei briganti. Recati, quindi, da Akil per prendere il pacco che potrai consegnare a Baltram o a Nagur, a tua scelta, quando tornerai a Khorinis. Torna verso Khorinis e, arrivato alle scale, prosegui verso sud costeggiando i monti fino a una grotta, nella quale troverai tre banditi. Uccidili e perquisisci i loro corpi. Rinverrai un pesce strano: cliccaci sopra con **CTRL** di sinistra e spunterà una lettera. Ora, vai a parlare con Hakon per la ricompensa e porta la lettera ad Halvor (il mercante di pesce del porto), che potrai far arrestare o tenere come tuo ricettatore. Sappi che, se farai arrestare anche uno solo fra Rengaru, Nagur e Halvor, poi Attila ti attaccherà. Prese

La parola all'esperto Manhunt

D Ave Skulz,
ti scrivo per veder risolto un tremendo dilemma sul gioco più violento e divertente che abbia mai visto, *Manhunt*. Sono arrivato alla scena undici: Bacio della Follia, nella prigione dove si vede gente appesa al soffitto, per intenderci.
Il boss mi chiede di compiere una violenta e sanguinosa esecuzione con il martello per sbloccare la prossima porta.
Bene, io provo a eseguire gli ordini in tutti i modi, ma la porta non si sblocca. Cosa posso fare?

Pig

R Prima di aiutarti, ti faccio io una domanda: ma come hai fatto ad arrivare fino a questo punto del gioco, senza riuscire a compiere le esecuzioni violente e sanguinose. Non mi vorrai mica dire che ce l'hai fatta ammazzando tutti a calci e pugni, senza mai prenderli alle spalle? Be', se così fosse, ti faccio i miei più sinceri complimenti. E adesso, la dritta del caso. Armati di martello, piazzati dietro i nemici senza farti scoprire, aspetta che Cash alzi l'arma e tieni premuto il tasto di attacco (dovrebbe essere quello destro del mouse). A questo punto, il mirino passerà da grigio a giallo e poi a rosso. Per superare la missione, devi far fuori in questo modo due nemici: uno devi accopparlo a martellate quando il mirino è giallo, l'altro quando diventa rosso.

Helix. Mi trovo nel livello in cui Sam è all'ospedale. Sul tetto dell'edificio ho eliminato tutti i soldati prometheus e colpito una volta l'elicottero nemico. Il punto è che, non so per quale motivo, non riesco a distruggerlo completamente. Come devo fare?
Questo assiduo giocatore in panne ti ringrazia in anticipo. Spero che mi risponderete e complimenti per la rivista.

Vincenzo

R Ciao Vincenzo, hai fatto tutto correttamente, ma ti manca un non trascurabile dettaglio. Per abbattere l'elicottero, non devi scaricargli contro le armi a caso, ma mirare in un punto ben definito. Mantieni i nervi saldi durante lo scontro e individua con precisione il pannello sul lato del velivolo. Colpiscilo appena puoi per farlo saltare via, ma evita di concentrare subito il tuo fuoco sullo stesso punto, ovvero sul motore che ora è privo di protezione. Se lo distruggerai, l'elicottero inizierà a muoversi più rapidamente e a sparare all'impazzata.
Quindi, prima fai esplodere anche l'altro pannello, in modo da esporre completamente il motore e poi concentra il fuoco su quest'ultimo. Vedrai che, così, l'elicottero precipiterà e tu potrai completare il livello.

CALL OF JUAREZ

B Caro Skulz,
vorrei sapere se esiste un trucco o qualunque altro tipo di gabola per *Call of Juarez*. Grazie.

Pietro

R Domanda sintetica, esige risposta sintetica.
Prova a premere il tasto \ per aprire la console di gioco e digita **Cheat.God(1)** per diventare invincibile, oppure **Cheat. GiveAmmo()** per le munizioni infinite, o ancora meglio **Cheat. MagicAmmo(1)** per avere, oltre alle munizioni, anche la possibilità di non dover mai ricaricare l'arma. Se vuoi conoscere più gabole, prova a sfogliare le pagine dei GMC Trucchi del numero scorso.

NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD del demo, allegato all'omonima edizione di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

Quesiti dal passato Project Nomads

D Caro Skulz,
ho proprio bisogno del tuo aiuto. Nel gioco *Project Nomads* sono arrivato al livello in cui il nomade scopre la natura malvagia del mastro costruttore che ha liberato all'inizio, e si schiera dall'altra parte. Questo livello prevede che il nomade debba fermare a qualsiasi costo gli skrit (quegli insetti schifosi), ma non so più cosa inventare, perché qualsiasi cosa faccia, la mia isola viene distrutta.
Non c'è verso di stargli dietro. Ti prego di soccorrermi, perché di solito alle lettere che invio alle riviste di computer non risponde mai nessuno e... sto perdendo la fiducia in questa linea di comunicazione. Grazie mille.

Adalberto

R Spero di farti riacquistare la fiducia, caro Adalberto, e per riuscirci ti passo al volo qualche sporco trucco. Salva la partita e tieni a mente il numero del salvataggio. Poi, apri la directory **Project Nomads\Run\save** e il file di salvataggio con il numero memorizzato in precedenza mediante il **Blocco note**. Scorrendo il documento, troverai delle righe così strutturate **.addchildvehicle "/world/clans/1/j_navigationtower018"**. Sotto di esse, devi individuare quelle dei tuoi edifici, per esempio quella relativa a una torretta sarà **j_guntower01**. Cancella l'uno e scrivi 3 al suo posto, per aumentare il livello della costruzione.

le tue decisioni, vai a parlare col gestore del pub del porto (Kardif). Per il resto, vale quanto detto da Mattia. Ciao Skulz e scusami se mi sono dilungato." Ma scherzi? Ti faccio i miei complimenti per la professionalità dimostrata.

R "Caro Skulz, ti scrivo per aiutare Alessio, che chiedeva aiuto per *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*." Grazie **Luca**. "Lascia il primo specchio che dirige la luce verso destra com'è, ma sposta lo specchio alla sua sinistra contro il fascio di luce, in modo che rifletta su una colonna in fondo. Questa rifletterà la luce su una colonna a sinistra, quindi interrompi il fascio con lo specchio che trovi in fondo a destra e, a sua volta, con lo specchio che trovi in fondo a sinistra. Poi, dirigi la luce verso il simbolo. Prendi la spada, spacca la porta uccidi i nemici (con la nuova spada non serve il pugnale) e apparirà il vortice di sabbia. Lieto di esserti stato d'aiuto, un saluto a tutti i videogiocatori e alla redazione di GMC."

D "Ciao Skulz, sono **Antonio** e ti scrivo perché ho dei problemi nel livello di *Call of Juarez*, in cui con Billy devo attraversare il campo dei banditi senza farmi notare." Queste sì che sono preoccupazioni, caro pard del selvaggio West... "Dopo aver passato i tre tizi che parlano vicino a quello che dorme di fianco al fuoco, il gioco fa un caricamento e, una volta completato, mi ritrovo con due banditi a qualche metro di distanza e vengo sempre scoperto... anche se non faccio niente." Io invece qualcosa, seppure poco, posso fare: chiedere umilmente aiuto ai nostri amici lettori.

SCOOP
prima occhiata

BUON SANGUE...
Il team di Blizzard al lavoro su *StorCraft II* è composto da veterani nello sviluppo degli RTS. Sono capitanati da Rob Pardo, che ha lavorato come designer nello *StarCraft* originale, ha diretto la creazione dell'espansione *Brood Wor* e ora supervisiona tutti i giochi Blizzard. A seguire, c'è Dustin Browder appena arrivato in Blizzard, ma in precedenza impiegato per lungo tempo presso Electronic Arts. Browder è già conosciuto per aver rivestito un ruolo di primo piano nello sviluppo di tutti i giochi strategici di EA da *Red Alert*, inclusi *C&C Generals* e *Lo Bottaglio per la Terra di Mezzo*.

STARCRAFT II

Una delle guerre più lunghe (e apprezzate) su PC si prepara a entrare nella fase due.

SVILUPPATORE Blizzard **GENERE** RTS
CASA Sierra **INTERNET** www.starcraft2.com

STARCRAFT II SAPRÀ RIAGGUANTARE IL PROPRIO SCETTRO PERCHÉ:

- Farà del bilanciamento fra le forze in campo la propria bandiera.
- Non punterà su formule stravaganti per conquistare i vostri cuori.
- Le nuove unità sono da acquolina in bocca.
- È *StarCraft* e non abbiamo mai smesso di amarlo.

IL Thor è un mostro. Centinaia di tonnellate d'acciaio ad alta densità, due gambe, quattro cannoni a particelle montati sulle braccia e altrettanti pezzi d'artiglieria alloggiati sue spalle sproporzionate lo rendono il veicolo perfetto per mandare in pezzi i nemici meno rapidi. Ma non è invincibile.

Il Viking fa spavento. È un mech più piccolo, armato con due cannoni gatling giganti, capaci di ridurre in poltiglia la fanteria in pochi attimi, ed è così manovrabile... In qualsiasi istante, è in grado di ripiegare le proprie gambe e sollevarsi verso il cielo. È un incursore ideale: aggira rapidamente, in volo, le difese frontali delle basi e si scatena su droni e lavoratori, provocando danni economici devastanti. Anche lui, però, non è invincibile.

In questo consistono la sfida e l'eccitazione di *StarCraft II*, l'atteso seguito di uno dei classici del genere RTS in chiave fantascientifica. Vi trovate fra le mani piccoli soldati e macchine imponenti. Quando li scagliate contro il nemico, il risultato è, solitamente, rapido e scontato: o si vince, oppure no.

I punti deboli sono evidenti. Le formazioni di Thor avanzano goffamente, le gambe tozze che reggono a fatica l'eccessiva massa di metallo. Tutto quel peso causa loro problemi quando è il momento di curvare. Come la Morte Nera di "Guerre Stellari", i loro cannoni non riescono ad agganciare i bersagli che si spostano troppo velocemente. Un comandante astuto spedirà la fanteria a contatto diretto con i colossi armati, in modo

"LA REGOLA BASE È CHE L'INVENZIONE RICHIEDE SACRIFICIO"

da circondare il Thor facendosi beffe del suo sbarramento d'artiglieria. Similmente, i Viking non riusciranno a difendersi dagli attacchi da terra quando saranno in volo, né da quelli dall'aria quando combatteranno sui propri arti inferiori. Interi plotoni potranno essere spazzati via, se presi in contropiede.

La parola chiave è, dunque, equilibrio: ci si trova in presenza di un deliberato, intenzionale, ingegnoso bilanciamento, basato sulla regola che l'invenzione richiede sacrificio. Ogni nuova unità creata per *StarCraft II*, infatti, porta a perderne una dall'elenco ben noto ai fan del primo capitolo.

Tutti i nuovi "giocattoli" hanno i propri punti di forza e una personalità. Per ogni "preferito" che lascia il campo, come il Firebat, un nuovo contendente si fa largo. Ancora più bello il Reaper, per esempio: un'unità di fanteria pesantemente corazzata capace di saltare i burroni grazie a un jetpack e di sganciare cariche esplosive temporizzate.

StarCraft II non punta su una visione del campo di battaglia ciclopica come *Supreme Commander*, né sull'uso "distruttivo" della fisica di *Company of Heroes*. L'emozione è legata a una formula molto semplice: quella di lanciare dei soldatini giocattolo gli uni contro gli altri. Un'alchimia in cui i ragazzi di Blizzard, lo sappiamo, sono maestri indiscussi. GIOCHI COMPUTER

Balze e altre asperità del campo di battaglia potranno essere agevolmente superate dalle unità volanti.

Lo spirito di *StarCraft II* è presto descritto: soldati e mezzi che se le suonano di santa ragione. Brutale, immediato e coinvolgente.

Gli schieramenti non sono cambiati, ma le forze in campo contano nuove entrate, e altrettanti abbandoni.

ATTENDERE PREGO!
La battaglia tra Terran, Zerg e Protoss ricomincerà nella prossima primavera.

DATA DI USCITA
PRIMAVERA 2008

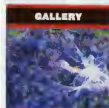
PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Blizzard
- **Provenienza:** California (USA)
- **Nati nel:** 1991
- **Storia:** Blizzard non ha bisogno di troppe presentazioni. Le fanno da biglietto da visita alcuni dei titoli più famosi nella storia del nostro hobby preferito. Finita sotto i riflettori grazie a *Warcraft* (RTS del 1994), da allora ha puntato più sulla qualità delle proprie realizzazioni, che non sulla quantità. Ha inanellato capolavori quali *Diablo* (1996) e *StarCraft* (1998), per non parlare dei relativi seguiti e del recente MMORPG *World of Warcraft* (2004), divenuto praticamente sinonimo di un genere. A Blizzard si deve anche Battle.net, il famoso servizio per partite multiplayer in Rete.
- **Li conosciamo per:** *StarCraft, Warcraft I, II e III, Diablo I e II, World of Warcraft.*

Il clou della stagione invernale si avvicina e le software house si fanno avanti con gli annunci più succulenti dell'anno. Tante novità inerenti a tutti i generi sono state rivelate per PC, e alcuni grandi progetti stanno per giungere alla conclusione. Tenetevi forte!

A cura di Elisa Leanza

DA XBOX 360 AL PC

Il meglio delle console da giocare su PC. Sogno o realtà?

GALLERY

Geometry Wars, inizialmente disponibile solo su Xbox 360, è ora acquistabile su Steam per pochi euro.

IL colosso Microsoft è da sempre molto importante per il mondo dei giochi su PC (basti pensare alle DirectX se non al fatto che giochiamo tutti sotto Windows) e il suo ruolo sta diventando sempre più centrale.

Già con il lancio della prima console Xbox, infatti, alcuni dei titoli di maggior spicco pubblicati dalla casa di Redmond su console sono arrivati, chi prima, chi dopo, al PC. Piccoli capolavori quali *Halo*, *Halo 2*, *Jade Empire*, *Knights of the Old Republic* e *Fable* sono stati elegantemente convertiti, dandoci accesso al meglio che Xbox aveva da offrire. Ora, con Xbox 360, la situazione è diventata ancor più rosea. *Gears of War*, la vera "killer application" della nuova console, è recensito proprio su questo numero di GMC, e nei mesi scorsi abbiamo assistito all'ottima conversione di *Lost Planet*, gioco pubblicato da Capcom che inizialmente era un'esclusiva Xbox 360. Come se non bastasse, già sappiamo che *Viva Piñota*, l'interessante e sottovalutato titolo di Rare, è in arrivo sui nostri monitor, arricchito da nuove opzioni e contenuti. Con delle premesse così, il futuro sembra tutto in discesa e non fatichiamo a immaginare l'annuncio di altre conversioni eccellenti nei prossimi mesi. In primis puntiamo su *Mass Effect*: l'acquisto di BioWare da parte di EA ci lascia pensare che la politica multipiattaforma della nota casa farà arrivare il nuovo GdR fantascientifico sui nostri schermi, e non solo.

Halo 3: un FPS reso ancor più interessante dalla sua modalità cooperativa per quattro giocatori.

"Ci aspettiamo altre conversioni eccellenti nei prossimi mesi"

Halo 3 è uscito da poco, ma siamo certi che Microsoft non tarderà troppo a convertirlo su PC (come invece è accaduto con il secondo episodio), anche perché un titolo così di richiamo sarebbe un enorme aiuto per il marchio Games For Windows. Poi, cercando di proiettarci nel futuro, non escludiamo l'ipotesi che anche *Ninja Gaiden 2*, al momento in fase di sviluppo nelle fucine del Team Ninja, verrà convertito prima o poi su PC, regalandoci una nuova perla di grafica e azione. E ancora, non possiamo dimenticare *Grand Theft Auto IV*, che sicuramente seguirà la via dei suoi predecessori arrivando su computer a qualche mese di distanza dall'uscita su console. Considerando la situazione, non è nemmeno da escludere che suddetta attesa si assottigli, rendendo i nostri PC delle piattaforme di gioco ancora più versatili e appetibili. È un po' come avere il meglio dei due mondi, no? GIOCHI COMPUTER

Azione/Avventura

AMERICAN MCGEE'S GRIMM

C'era una volta, un gioco d'azione su PC...

Quello di American McGee, per i giocatori di vecchia data, è un nome che evoca ricordi tanto piacevoli quanto terrificanti.

Si tratta dell'uomo che, dopo aver collaborato alla creazione dei primi capolavori di id Software, ha turbato il mondo dei videogiochi con la sua rivisitazione di "Alice nel Paese delle Meraviglie", un vera gemma di atmosfera e giocabilità. Cercando di dimenticare il mediocre *Bad Day L.A.*, la sua ultima infelice creazione, American McGee sta portando avanti un progetto molto ambizioso. Stiamo parlando di *Grimm*, una raccolta di fiabe dei fratelli Grimm riadattate per i nostri monitor dalla visionaria immaginazione di American. Il gioco, oltre a sfoggiare uno stile grafico a dir poco particolare, unirà elementi d'azione e avventura, esplorando i lati più oscuri delle fiabe dei fratelli Grimm, ricche di particolari raccapriccianti e di personaggi mostruosi. Il dato più interessante, però, riguarda la distribuzione di *Grimm*, che avverrà sotto forma di ventiquattro episodi su GameTap, il servizio di vendita ondine che abbiamo imparato a conoscere con il ritorno di *Sam & Max*. L'uscita di *Grimm* è prevista per la primavera del 2008. Vivremo tutti felici e contenti?

Lo stile grafico, mostrato da questa illustrazione, fa convivere la paura e la spensieratezza.

Data di uscita: Primavera 2008
Internet: www.gametap.com/home/grimm/

Azione

IRON MAN

L'inossidabile eroe Marvel è pronto ad attaccare i nostri PC.

Circa un anno fa, Sega e Marvel hanno stretto un accordo che garantiva al colosso videoludico giapponese i diritti per la creazione di giochi ispirati a Iron Man, il supereroe nato dalla nota casa di fumetti americana.

A distanza di mesi, possiamo finalmente vedere i primi frutti di questa insolita alleanza, con nuove immagini e dettagli su *Iron Man*, la cui uscita è prevista nel 2008 in contemporanea con l'omonimo film. L'eroe principale, naturalmente, sarà dotato di una forza sovrumana, avrà la possibilità di volare e sarà in grado di sbarazzarsi facilmente di enormi nemici come carri armati e mezzi corazzati. La trama, l'ambientazione e alcuni importanti dettagli (quali l'aspetto della tuta metallica) saranno ispirati direttamente dal film, assicurando ai fan del supereroe un'esperienza di gioco coerente con l'universo narrativo originale. La grafica, stando ai primi scatti, sembra assolutamente all'altezza della situazione, anche se prima di cantare vittoria sarà necessario scoprire se a una buona realizzazione tecnica corrisponderà anche una giocabilità adeguata.

La scintillante armatura di Iron Man sarà in versione digitale in concomitanza con il nuovo film.

Data di uscita: 2008
Internet: http://ironman.sega-europe.com/it/index.html

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan - Hyborian Adventures	Eidos	Autunno
Alan Wake	Microsoft	2008
Alone in the Dark	Atari	Prima metà 08
Bionic Commando	Capcom	2008
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Fine 2007
Codename: Panzers - Cold War	EA	Primavera
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	EA	Primavera
Conflict: Denied Ops	Eidos	2008
Cryostasis	1C Company	2008
Dark Void	Capcom	2008
Devil May Cry 4	Capcom	Primavera
Dragon Age	BioWare	2008
Duke Nukem Forever	2K Games	2008
Elveon	10Tacle	2008
Far Cry 2	Ubisoft	Inizio 2008
Frontlines: Fuel of War	THQ	inizio 2008
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008
Helldorado Conspiracy	Atari	2008
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	Inverno
Left 4 Dead	Valve	Natale
LEGO Indiana Jones	LucasArts	2008
Lost	Ubisoft	2008
Lost Empire: Immortals	Paradox	Inverno
Mass Effect	BioWare	2008
Mafia 2	2K Games	2008
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Primavera
Penny Arcade Adventures	Hothead Games	Inverno
Project Gray Company	EA	2007
Project Origin	Monolith	2008
Prototype	Vivendi	Primavera
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008
SBK 08-Superbike World Championship	Black Bean	Maggio
Silent Heroes	Paradox	Inverno
SimCity Societies	EA	Inverno
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno
Sins of a Solar Empire	Stardock	2008
Space Siege	Sega	2008
Spore	EA	2008
StarCraft II	Vivendi	Primavera
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2008
The Club	Sega	Autunno
The Wheelman	Midway	Metà 2008
Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	inverno
Turok	Touchstone	Primavera
Universe at War	Sega	Inverno
Unreal Tournament 3	Midway	Novembre
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	2008

Picchiaduro

STREET FIGHTER IV

Dopo anni di silenzio, ecco che Capcom annuncia uno dei seguiti più attesi.

È merito di Capcom e del suo *Street Fighter II* se il genere dei picchiaduro in 2D a incontri si è affermato così tanto, guadagnando negli Anni '90 una popolarità che è scemata soltanto con l'avvento del 3D.

L'uscita di *Street Fighter III*, il titolo che ha raffinato il sistema di gioco originale dando vita a una comunità a dir poco impressionante, risale al 1997, con due revisioni (*2nd Impact* e *3rd Strike*) nei due anni successivi. Ora, a distanza di quasi un decennio, Capcom annuncia lo sviluppo di *Street Fighter IV*, senza però svelare nessun dettaglio significativo sulle novità del gioco. Tutto quello che è stato mostrato è un breve trailer, in cui due versioni disegnate di Ryu e Ken combattono ricorrendo a mosse spettacolari. Capcom non ha ancora specificato le piattaforme per cui uscirà *Street Fighter IV*, ma considerando la recente politica del colosso nipponico, è senza dubbio probabile che il titolo veda la luce anche su PC. Quando? È presto per dirlo, anche perché al momento dell'annuncio gli sviluppatori erano ancora in alto mare.

Data di uscita 2009
Internet www.capcom.com

Il logo del gioco promette "un nuovo inizio" per la serie che ha reso famosi i picchiaduro.

G

Azione

DARK VOID

Un titolo completamente nuovo annunciato da Capcom.

Si tratta di un periodo di grazia, questo, per Capcom, che dopo aver inanellato una serie invidiabile di successi, travolge il mondo dei videogiocatori con annunci decisamente interessanti.

L'ambientazione è a metà tra la fantascienza e lo steampunk.

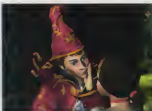
Uno dei nuovi prodotti previsti per il prossimo futuro è *Dark Void*, bizzarra miscela di azione [illegible] e combattimento allo stato puro. Nel primo trailer mostrato è possibile ammirare l'eroe principale, dotato di un jetpack che richiama alla mente "Rocketeer", mentre vola tra fortezze aeree schivando palle di [illegible], balzando su dei particolari dischi volanti e scalzando con un rapido colpo il malcapitato pilota. Nonostante i comunicati ufficiali siano privi di dettagli su quella che sarà la struttura del gioco definitivo, [illegible]. Il tutto è condito da una trama decisamente fuori dai canoni, che parla di una misteriosa razza, i Watcher (creature quasi divine), e dei loro adepti umani che li hanno cacciati dalla Terra in una dimensione parallela.

Data di uscita 2008
Internet www.capcom.com

Avventura grafica

SIMON THE SORCERER 4: CHAOS HAPPENS

Le disavventure grafiche di Simon escono dai confini della Germania.

Una nuova dose humeur vecchia scuola, per i nostalgici delle avventure grafiche.

Un tempo, quando le avventure grafiche Lucas erano il genere più popolare tra i giocatori di PC, tante altre software house avevano messo sul mercato svariate imitazioni, alcune delle quali potevano effettivamente dare del filo da torcere agli originali.

Un buon esempio di questo fenomeno era *Simon the Sorcerer*, una comica avventura che prendeva amabilmente in giro tutti gli stereotipi del fantasy. Ora, a distanza di anni, siamo arrivati al quarto episodio della serie, distinto dall'ammiccante sottotitolo *Chaos Happens*. I diritti del gioco, al momento disponibile solo in Germania, sono stati acquisiti da Playlogic Entertainment, che lo pubblicherà nel resto d'Europa durante il primo trimestre del 2008. La trama, come è lecito aspettarsi dalla serie, è basata su un misto di umorismo, enigmi, e parodie dei grandi nomi del fantasy, come "Il Signore degli Anelli" e "Le Cronache di Narnia". Non ci resta che sperare che le buone recensioni ricevute dal gioco in Germania non si sbagliassero, e che anche i giocatori italiani possano godere un'avventura grafica di qualità.

Data di uscita: Inverno 2008
Internet: www.simon-the-sorcerer.com

MMORPG

LUCAS E BIOWARE INSIEME

Il cuore dei fan di "Guerre Stellari" e di *Knights of the Old Republic* batterà forte per questa notizia, inerente la collaborazione annunciata tra LucasArts e BioWare. Dopo un comunicato stampa che ufficializza il rapporto tra le due case, le voci di corridoio dei mesi passati su un MMORPG di BioWare ambientato nell'universo di "Star Wars" sono sembrate decisamente verosimili. In ogni caso, considerando il prestigio dei due nomi in gioco, possiamo stare certi che, MMORPG o non MMORPG, presto avremo un nuovo gioco di prima qualità da aspettare.

FPS

TUROK

L'FPS giurassico in arrivo anche su PC.

In un primo momento, il ritorno di *Turok*, sviluppato sotto l'egida di Touchstone, era stato previsto solo per Xbox 360 e PlayStation 3. Un recente annuncio ha confermato che questo interessante FPS arriverà anche su PC, durante la primavera del 2008.

La trama vedrà il nostro Joseph Turok partire in missione per stanare Kane, suo vecchio mentore, e precipitare con la sua squadra di soldati d'élite in un pianeta ostile e popolato da famelici dinosauri. Come se non bastasse, a complicare la vicenda contribuiranno i soldati di Kane, dotati di un'Intelligenza Artificiale particolarmente sviluppata. Il dato più interessante, però, riguarda le varie scelte che verranno offerte al giocatore. Potrà muoversi nell'ombra, uccidendo i nemici con il coltello e con l'arco, oppure tentare approcci più turbolenti, maneggiando armi di grosso calibro. Oppure, ancora, potrà sfruttare la furia dei dinosauri, spingendoli a combattere tra loro o, addirittura, ad attaccare i soldati nemici.

Lottare con i dinosauri è all'ordine del giorno, sul pianeta in cui è precipitata la squadra di Turok.

Data di uscita: Primavera 2008
Internet: www.turok.com

PILLOLE

PHANTASY STAR UNIVERSE

Sega ha annunciato alcune novità per il suo gioco online *Phantasy Star Universe*. La prima riguarda l'espansione *Ambition of the Illuminus*, che aggiungerà nuovi boss, diversi nemici e aree da esplorare, oltre a una dose di quest e di missioni di ogni genere. Restando in tema, Sega ha confermato che i lavori sul terzo episodio della serie sono già cominciati. Si tratta di un annuncio vago, ma ci auguriamo che presto vengano svelati i primi dettagli.

I PREMI BAFTA

La British Academy of Film & Television Arts (BAFTA) ha pubblicato la lista dei giochi più importanti dell'industria videoludica di quest'anno. *Wii Sports* per Wii ha fatto letteralmente incetta di premi, così come *Okami* per PS2 e *Crackdown* per Xbox 360, ma il premio per il gioco dell'anno, giustamente, se lo è portato a casa *Bioshock*.

NIENTE SEGUITO PER PSYCHONAUTS

Un misterioso banner ispirato a *Psychonauts* comparso sul sito ufficiale di Double Fine (che, al momento, è al lavoro su *Brutal Legend*), ha acceso le speranze dei fan di vedere un seguito ufficiale del folle gioco creato da Tim Shafer. Viene proprio dal game designer la smentita, che afferma che il banner serviva solo ad annunciare una nuova pagina del sito su *Psychonauts*.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Chi non ne ha mai abbastanza di *Neverwinter Nights 2* sarà felice di questa notizia, che vede l'annuncio del primo Adventure Pack ufficiale per il gioco. Si chiamerà *Mysteries of Westgate* e offrirà una nuova campagna in singolo della durata di circa quindici ore.

SILENT HUNTER IV SI ESPANDE

Un nuovo add-on per *Silent Hunter IV: Wolves of the*

PILLOLE

Pacific sarà disponibile nel corso della primavera del 2008.
Le missioni permetteranno ai giocatori di governare un sottomarino tedesco nell'oceano Indiano, mentre la trama storicamente accurata ripercorrerà la poco conosciuta campagna degli U-boat tedeschi nel medesimo oceano, durante la Seconda Guerra Mondiale. Le promesse riguardano anche nuove funzioni, elementi strategici e altri sottomarini giocabili.

LEGO BATMAN
Nato dal grande successo ottenuto dalla serie di *LEGO Star Wars*, *LEGO Batman* è stato annunciato quasi in sordina.
I lavori dello sviluppo, però, procedono e a una recente presentazione sono stati svelati due dei cattivi che abiteranno la Gotham City che farà parte del gioco: Nighthawk e Man-Bat. Inoltre, sempre parlando di mattoncini, anche i lavori su *LEGO Indiana Jones* sono entrati nel vivo.

GUITAR HERO III
Dopo aver aggiornato per mesi la corposa serie di tracce disponibile in *Guitar Hero III: Legends of Rock*, primo episodio ad arrivare anche su PC, Activision ha chiuso le danze annunciando l'ultimo pezzo che farà parte del gioco: "The Devil Went Down to Georgia", della Charlie Daniels Band. La versione registrata per *Guitar Hero* sarà decisamente più "metallica" dell'originale country.

WSC REAL: SEASON 2008
World Snooker Championship, l'apprezzato simulatore di biliardo, subirà presto un processo di rinnovamento. Grazie all'accordo di distribuzione mondiale siglato tra Koch Media e Blade Interactive e alla nuova tecnologia Infinite Worlds, la prossima edizione sarà "più estesa, più bella, più veloce e senza rallentamenti", a detta degli sviluppatori, che garantiscono anche che il fattore realismo sarà molto accentuato.
Il tutto è coronato da un cambio di nome, *WSC Real: Season 2008*, con un chiaro riferimento alla nuova identità del marchio.

Simulatore di vita

SPORE

L'ambizioso progetto di Will Wright è quasi pronto!

Spore ripercorre tutti gli stadi dell'evoluzione della vita, dagli organismi monocellulari alla conquista dell'universo.

I giochi di Will Wright, spesso, si fanno attendere per anni e anni. Spore ne è un esempio perfetto: lo abbiamo visto per la prima volta all'E3 di due anni fa e da allora si sono susseguiti gli annunci di continui ritardi sulla tabella di marcia.

Ora, con somma gioia dei fan del papà dei Sims, *Spore* sembra essere arrivato alla fase conclusiva dello sviluppo. Lo confermano le parole dello stesso Will in una recente intervista: "*Spore* è completamente giocabile ed è nella fase finale del testing". Secondo i calcoli di Wright, il gioco dovrebbe arrivare sugli scaffali entro circa sei mesi, giusto in tempo per il propizio periodo primaverile. Il testing, in ogni caso, si protrarrà a lungo, perché un gioco complesso e ricco di libertà richiede una straordinaria attenzione per eliminare i bug e rendere l'esperienza semplice e accessibile tanto ai giocatori accaniti quanto a quelli più occasionali. Non resta che augurarsi che le promesse del buon Will siano veritiere e prepararsi a scoprire se il suo ambizioso progetto si rivelerà all'altezza delle attese.

Data di uscita: 2008
Internet: www.spore.com

ERRATA CORRIGE

Orange Box e passi falsi.

Contrariamente a quanto scritto sul numero di novembre di GMC, Orange Box, il pacchetto che contiene *Half-Life 2: Episode 2*, *Portal* e *Team Fortress 2* è tradotto in italiano solo per quanto riguarda i testi a video e i sottotitoli. GMC si scusa con tutti gli interessati per l'errore commesso. Dove non avevamo sbagliato, invece, è nel sottolineare la qualità sopraffina e l'eccezionalità di un'offerta videoludica da far girare la testa – anche troppo, visti gli esiti sui prodi redattori. Cogliamo l'occasione per segnalare la pagina Web di una petizione in cui si chiede di tradurre interamente nella nostra lingua *Half-Life 2: Episode 2*: www.petitiononline.com/HL2TwoIT/petition.html

Gestionale

DEMOCRACY

Come trasformare il proprio PC nella stanza dei bottoni.

Chiunque abbia giocato parecchio con il proprio PC, si è senza dubbio imbattuto in decine di giochi gestionali, che simulano i mestieri e gli sport più disparati.

Democracy, sviluppato da Ascaron Entertainment, ci metterà nei panni del primo ministro di una nazione realmente esistente (come Gran Bretagna, Stati Uniti, Francia, Germania e Svezia) e ci imporrà di affrontare tutti i problemi inerenti la corretta gestione di uno stato democratico. Sarà necessario tenere conto dell'opinione pubblica, della politica internazionale e dei metodi da utilizzare per mantenere l'ordine e far quadrare le finanze. Politiche troppo aggressive potrebbero creare l'immagine di una dittatura o di un regime, screditando il nostro primo ministro digitale agli occhi dei propri elettori, e portando il suo mandato a una triste fine. L'idea è senza dubbio interessante, ora non ci resta che scoprire se verrà realizzata a dovere.

Data di uscita: febbraio 2008
Internet: www.ascaron.com/

Controllare grafici e sondaggi d'opinione sarà fondamentale per tenersi stretta la poltrona.

La diplomazia e i rapporti con i popoli saranno una variabile importante per lo sviluppo di ogni partita.

La grafica, pur essendo decisamente semplice, sembra ben realizzata.

Strategia

LOST EMPIRE: IMMORTALS

Svelata la trama dello strategico spaziale di Pollux.

Il promettente strategico sviluppato da Pollux e pubblicato da Paradox, in uscita nel primo trimestre del 2008, ha finalmente una trama.

Si tratta di un classico racconto fantascientifico, nel quale gli Aeon, una razza tecnologicamente superiore, hanno guidato gli altri popoli della galassia, dando loro le conoscenze per esplorare l'universo. Poi, una misteriosa catastrofe ha fatto sparire ogni traccia degli Aeon, cancellando i loro insegnamenti e lasciando i popoli senza le loro capacità tecnologiche. Di conseguenza, buona parte delle colonie create dagli Aeon sono divenute irraggiungibili, sono state dimenticate, e il loro ricordo sopravvive a stento. Ma, presto, [illegible] per viaggiare nello spazio e a combattere per il dominio. L'ambientazione, dunque, è decisamente interessante, auguriamoci che il resto del gioco sia all'altezza.

[illegible] Inverno 2008
[illegible] www.paradoxplaza.com

MMORPG

THE ELDER SCROLLS ONLINE?

Un futuro da MMORPG per la serie di The Elder Scrolls?

Poco tempo fa, Zenimax (proprietaria di Bethesda) ha annunciato la nascita di Zenimax Online, costola del gruppo che, in futuro, si concentrerà sullo sviluppo di giochi online di massa (MMOG). Ebbene, pur mancando ancora una conferma ufficiale, sembra proprio che si sia scoperto quale sarà la prima fatica di Zenimax Online, che recentemente ha registrato l'eloquente dominio elderscrollsonline.com. Possiamo aspettarci un capitolo della storica serie di GdR (la stessa di *Oblivion*) interamente centrato sull'online? È presto per dirlo, ma le possibilità sono senza dubbio elevate. Ci auguriamo che Zenimax faccia al più presto chiarezza e mostri le prime immagini e i dettagli del suo nuovo, "misterioso" progetto.

Anche senza missili, un F/A-18 non è "nudo", quando indossa la livrea della pattuglia acrobatica della marina statunitense.

Decollare dal ponte di una portaerei non è difficile quanto atterrarci!

ISTANTANEA SU: FLIGHT SIMULATOR X ACCELERATION

Casa: Microsoft
Sviluppatore: ACES Studio
Genere: Simulatore di volo
Requisiti di sistema: CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D DirectX 10 (GeForce 8x00 e Radeon 2x00)
Internet: www.microsoft.com/games/pc/fsxacceleration.aspx
Nei Negozi: Quando leggerete queste pagine
Perché aspettarlo: Darà a *Flight Simulator X* ciò che gli appassionati della saga che hanno acquistato un PC nuovo per giocarlo al meglio stanno aspettando da tanto (troppo) tempo. In più, aggiungerà tre stupendi aerei, parecchie missioni e nuove modalità di gara in multiplayer.

FLIGHT SIMULATOR X ACCELERATION

Flight Simulator X effettua un rifornimento in volo!

DI solito, Microsoft non cede alla tentazione di pubblicare pacchetti d'espansione per la sua serie portabandiera *Flight Simulator*, ma il successo di *Flight Simulator X* ha reso la decisione di varare *FSX: Acceleration* un imperativo.

Con tutta probabilità, l'add on dovrebbe atterrare su PC quando leggerete queste pagine e includerà tre aeromobili inediti, più missioni, una nuova modalità di gara destinata al multiplayer e il tanto atteso e annunciato aggiornamento grafico alle DirectX 10 per chi ha equipaggiato il proprio PC con Windows Vista.

Come suggerisce il titolo, *Acceleration* riserverà qualche gradita sorpresa a chi apprezza i velivoli veloci. Sedersi nell'abitacolo di un elicottero EH-101, di un fantastico P-51D Mustang pronto per i campionati nazionali di gare aeree che si svolgono ogni anno negli Stati Uniti, a Reno (in Nevada), e del jet F/A-18A Hornet sarà una tentazione cui i fan di *Flight Simulator* difficilmente resisteranno.

"INCLUDERÀ IL TANTO ATTESO AGGIORNAMENTO GRAFICO ALLE DIRECTX 10"

Ognuno di questi apparecchi sarà riprodotto con dovizia di particolari e anche se lo Hornet non sarà equipaggiato con i missili, decollare dal ponte di una portaerei in pieno assetto operativo (con tanto di catapulte e barriere di protezione), per poi agganciare il cavo d'arresto dopo aver seguito le indicazioni dell'ufficiale LSO farà schizzare l'adrenalina alle stelle.

Flight Simulator X è riuscito a reinventare una saga che ha un quarto di secolo sulle spalle, offrendo una struttura di gioco basata su missioni. *Acceleration* aggiungerà più di trenta sfide single player, spaziando dalle azioni di ricerca e soccorso a bordo del EH-101 ai voli d'addestramento sullo F/A-18. Ci saranno anche una quindicina di nuove occasioni per sfidarsi in multiplayer con il P-51 Mustang (e con l'Extra 300S), all'interno di comici prestigiose come Reno e Longleat, in Inghilterra.

Microsoft assicura che i giocatori che hanno investito i propri risparmi in una scheda DirectX 10 sperimenteranno un notevole "balzo in avanti" a livello grafico, installando *Acceleration* verso la fine dell'anno. Noi ci speriamo tanto, perché i nuovi aerei e le missioni sono una meraviglia, ma sappiamo che ci sono parecchi appassionati di *Flight Simulator X* sulle spine, che attendono pazientemente (dallo scorso Natale!) di gustare le chicche grafiche promesse per il loro simulatore di volo preferito.

TUTTI IN GARA

La modalità di gara multiplayer aggiunta da *Flight Simulator X Acceleration* consentirà di competere con altri piloti virtuali in carne e ossa in quattro tipi di competizioni: Aerobatic Style, Reno high-speed, Cross Country e Sailplane. I giocatori potranno mettere alla prova le proprie abilità a tre livelli di difficoltà diversi, dal semplice pylon racing alle gare in condizioni meteorologiche proibitive.

ISTANTANEA SU: ASSASSIN'S CREED

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** Processore 3 GHz o Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** http://assassinscreed.uk.ubi.com
- **Nei Negozi:** Marzo
- **Perché aspettarlo:** Perché sembra unire un sistema di controllo innovativo e un'Intelligenza Artificiale fuori dal comune a una trama originale e dai toni cinematografici.

Scrutare dall'alto la città è una pratica vitale per ri-sincronizzarsi con la memoria del proprio antenato.

La città e i suoi colori sono belli da vedere, e l'ambientazione risulta a dir poco affascinante.

In certi momenti, è necessario origliare per scoprire informazioni importanti.

FANTASCIENZA MEDIEVALE

La trama di *Assassin's Creed* è davvero interessante e nasconde molti più misteri di quanto le immagini lascino pensare. Non si parla solo di Medio Evo, bensì anche di futuro. Avremo a che fare con un'apparecchiatura avveniristica che ci catapulterà nella memoria di un nostro avo, Altair, nel tentativo di sincronizzarci con lui e recuperare delle informazioni perdute. Si tratta di un racconto originale, narrato con sequenze d'intermezzo dal taglio cinematografico e da un copione ispirato.

ASSASSIN'S CREED

L'arte dell'assassinio secondo Ubisoft.

È trascorso più di un anno dalla prima apparizione pubblica di *Assassin's Creed*, avvenuta all'E3 del 2006.

Già allora, però, il progetto alla base del gioco era in cantiere da molto tempo e gli sviluppatori lavoravano alacremente ponendosi obiettivi molto ambiziosi. Le promesse, del resto, erano assolutamente sopra le righe. Si parlava di libertà totale, di grafica di nuova generazione, di un sistema di controllo innovativo e di una nuova frontiera dell'Intelligenza Artificiale. Ora, finalmente, possiamo iniziare a tirare le somme di questo lungo e impegnativo processo creativo.

Innanzitutto, è bene distinguere *Assassin's Creed* da un comune titolo d'azione. È vero che ci sono missioni da compiere e nemici da affrontare, ma il giocatore ha modo di scegliere come impostare la propria partita, le proprie azioni e le proprie scelte. Non stiamo parlando di un *GTA* medievale, nel quale vagare senza meta alla ricerca di cose da fare, bensì di un mondo in cui ogni mossa del protagonista si riflette sugli altri personaggi, i quali reagiscono in maniera realistica a ogni tipo di stimolo, sia esso pacifico o violento. Per tale motivo, uno degli aspetti più interessanti riguarda l'investigazione, da effettuare rigorosamente prima di uccidere la propria vittima. A questo scopo, è necessario sbrigare diversi compiti, come origliare certe conversazioni o raggiungere determinati punti della città, in modo da essere perfettamente sicuri di non uccidere un innocente, il peggiore dei reati di cui si possa macchiare un membro della setta cui appartiene Altair, il protagonista di *Assassin's Creed*.

Una volta che si sono raccolte informazioni a sufficienza, si riceve dal priore una piuma bianca, una vera e propria "licenza d'uccidere", che verrà intinta nel sangue della vittima per dimostrare che l'assassinio è andato a buon fine. Ciò che è più interessante, però, è che nessuno obbliga il giocatore ad affrettarsi a compiere l'omicidio non appena ottiene l'autorizzazione. I giocatori più scrupolosi possono continuare le indagini, scoprendo nuove strategie per eliminare la propria vittima. Più ci si impegna, più si riesce a passare inosservati, studiando vie di fuga più efficaci e stringendo alleanze con i personaggi chiave dei quartieri.

Tutto questo funziona anche grazie alla complessa rete sociale creata dagli sviluppatori, che sono riusciti nel difficile intento di creare un'Intelligenza

IN VERTICALE

I level designer, conoscendo bene le capacità di Altair, hanno creato dei livelli che si sviluppano non solo in orizzontale, ma anche in verticale. Svariate missioni richiedono di raggiungere le parti più elevate della città, e possiamo assicurarvi che si tratta di un'impresa poco adatta a chi soffre di vertigini. È anche in questi momenti che il motore grafico di *Assassin's Creed* sfoggia i propri muscoli, mostrando una profondità di campo impressionante e un livello di dettaglio elevato anche dalla distanza.

I combattimenti sono interessanti e profondi. Speriamo che rimangano così fino alla fine del gioco.

Un volo d'angelo verso l'ignoto, una pratica abbastanza comune per l'atletico Altair.

IN SELLA!

Il nostro Altair non sarà perennemente appiedato e, di tanto in tanto, potrà saltare in sella a un magnifico destriero. Queste sequenze sono spettacolari e rendono il protagonista ancora più interessante, romantico e affascinante.

Artificiale flessibile. Per esempio, se Altair corre in mezzo a una piazza affollata gettando a terra i passanti, tutta la gente lo individuerà come un soggetto pericoloso, rendendogli la vita più difficile. Al contrario, comportandosi da persona civile, il nostro eroe riuscirà a passare inosservato, almeno fino al momento in cui non combinerà qualche azione esageratamente vistosa o rumorosa – come, per esempio, un'uccisione. In questi casi, le guardie e i personaggi ostili inizieranno a dare la caccia ad Altair, il quale sarà in grado di adottare diverse tecniche di fuga.

La prima è la mimetizzazione, che può essere ottenuta anche confondendosi in mezzo a un gruppo di persone (consenzienti, naturalmente). La seconda, invece, è più spettacolare, e impone al giocatore di interrompere come può la linea visiva che lo unisce al suo inseguitore. Per farlo, oltre ai soliti trucchetti da ladruncolo, si

"TUTTO IL GIOCO È BASATO SU UN SISTEMA DI CONTROLLO MOLTO INTERESSANTE"

potrà ricorrere alle mirabolanti abilità atletiche di Altair, ispirate alle acrobazie del moderno parkour, altrimenti noto come "free running". In buona sostanza, il nostro eroe correrà, salterà da un tetto all'altro, userà gli oggetti che gli capiteranno come trampolini per acrobazie di ogni tipo, superando qualunque ostacolo si frapponga tra lui e la sua agognata via di fuga.

Tutto il gioco è basato su un sistema di controllo molto interessante, che a tratti ricorda quello di una marionetta. A ogni tasto è assegnata una parte del corpo, impiegabile in due modi. Il primo è socialmente accettabile, e sarà accolto positivamente da qualunque cittadino, mentre il secondo è considerato pericoloso, immorale e illegale. Per esempio, utilizzando la mano vuota in maniera normale, si daranno lievi spintarelle per farsi strada tra la folla, senza destare la minima attenzione. Facendo la stessa cosa, ma senza dare peso alle convenzioni della società, sarà possibile afferrare un povero malcapitato e scaraventarlo a terra. Questo sistema si applica a ogni aspetto del gioco, e potrebbe rivelarsi l'aspetto più interessante e ricco di potenzialità di *Assassin's Creed*.

A marzo scopriremo se gli sviluppatori saranno riusciti a costruire una serie di livelli divertenti e in grado di sfruttare appieno un sistema di controllo tanto interessante. Nel caso, con una giocabilità di prima qualità e la grafica da urlo che vedete nelle immagini, Ubisoft Montreal avrebbe fatto il suo ennesimo centro. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *BIONIC COMMANDO*

- **Casa:** Capcom
- **Sviluppatore:** GRIN
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D PS 3.0
- **Internet:** www.bioniccommando.com
- **Nei Negozi:** 2008
- **Perché aspettarlo:** Se, vent'anni fa, eravate abbastanza grandi da spendere tutta la vostra paghetta settimanale in sala giochi, sicuramente non saprete resistere alla tentazione di provare questa nuova versione tridimensionale di *Bionic Commando*. Tutti gli altri, invece, apprezzeranno quello che si prospetta essere un gioco con tutte le carte in regola

I nemici con cui avrà a che fare Nathan sono macchine in grado di dargli parecchio filo da torcere.

Le rovine cittadine sono un parco giochi ideale per il protagonista dalle abilità fisiche potenziate.

"Fletto i muscoli e sono nel vuoto". Poi, mi aggancio con il rampino e gioco all'Uomo Ragno.

IL MIO BRACCIO SINISTRO

Non è solo il comparto grafico di *Bionic Commando* ad aver beneficiato di un netto miglioramento. Il braccio meccanico di Nathan ha subito dei potenziamenti che gli permettono di superare ostacoli e saltare, ma anche di colpire duramente i nemici e di scagliare ogni tipo di oggetto contundente.

BIONIC COMMANDO

Il vero braccio violento della legge è bionico e armato di rampino.

UNA VOCE D'ECCEZIONE

Il protagonista di *Bionic Commando*, per quanto riguarda la versione in inglese del gioco (ed, eventualmente, anche quella in altre lingue, qualora non fosse presente il doppiaggio dei personaggi), avrà la voce di Mike Patton. Gli esperti di musica conoscono Patton come la voce dei Faith no More, ma, ultimamente, il cantante americano si è dilettato anche nell'ambito dei videogiochi. *Bionic Commando*, infatti, è la sua terza fatica come doppiatore, dopo la recente prova di *The Darkness* e *Portal*.

DAL 1988 a oggi, l'industria dei videogiochi ha fatto dei passi da gigante sotto molti punti di vista, eppure, non accenna a scemare la pratica di riproporre vecchie glorie del passato rimesse a lucido per l'occasione.

Un massiccio ritocco al comparto grafico, con tanto di passaggio dalle due alle tre dimensioni e qualche aggiunta alla struttura di gioco: sono queste le tappe fondamentali del processo di rinnovamento che permette ai classici più datati di trovare nuova linfa vitale. Nel caso di un pezzo da novanta come l'immortale *Bionic Commando*, Capcom ha deciso di fare le cose per bene, preoccupandosi di realizzare un ritorno in grandissimo stile.

Per chi proprio non riesce a beccarsi una sufficienza piena in "Storia videoludica", ecco un breve ripasso. *Bionic Commando*, apparso in sala giochi nel 1988 e riproposto negli anni immediatamente successivi su PC e console da salotto Nintendo, era un gioco di piattaforme abbastanza particolare, uno dei pochi a non offrire al proprio protagonista la possibilità di "saltare". L'eroe di *Bionic Commando*, infatti, è dotato di un potentissimo braccio meccanico con tanto di rampino cui aggrapparsi per evitare ogni tipo di ostacoli.

"L'EROE È DOTATO DI UN POTENTE BRACCIO MECCANICO"

Questa nuova versione del gioco è ambientata qualche anno dopo, rispetto agli eventi del primo capitolo dell'avventura. il protagonista Nathan Spencer, dopo aver servito fedelmente il proprio paese, viene messo in prigione, forse a causa della sua duplice natura di uomo e macchina. Tre anni più tardi, a causa dello scoppio di una potente arma che riduce in rovina Ascension City e prefigura la presenza di una grave minaccia terroristica, le forze militari decidono di liberare Nathan, per servirsi della sue abilità e del suo insuperabile braccio meccanico.

Come accennato in apertura, l'imminente capitolo di *Bionic Commando* conterà sulle possibilità offerte dai PC di nuova generazione. Ciò, abbinato alla peculiare struttura di gioco del titolo Capcom, offrirà parecchio spazio al motore fisico, che dovrà occuparsi di gestire tutte le opportunità spalancate dall'uso del braccio bionico di Nathan. Ogni scenario previsto nel gioco, infatti, darà modo al protagonista di esibirsi in volteggi in stile Uomo-Ragno, permettendogli di scegliere il percorso preferito in totale libertà. inoltre, grazie al braccio bionico, si potranno colpire i nemici o scagliare loro contro ogni sorta di oggetto di piccole, medie e grandi dimensioni.

Il team di sviluppo scelto da Capcom per questo viaggio nella storia dei videogiochi è GRiN, responsabile dei due apprezzati capitoli di *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Un connubio fra presente e passato, quindi, che si prospetta promettente: staremo a vedere. GIOCHI COMPUTER

Le armi utilizzate potranno essere oggetto di potenziamenti nel corso della campagna.

L'uso dei veicoli sarà una componente importante nella gestione del team.

Sarà possibile controllare entrambi i membri della squadra, manovrandoli direttamente o impartendo ordini.

AMBIENTAZIONE ESPLOSIVA

La battaglia contro l'esercito venezuelano, all'interno dei classici scenari sudamericani, si preannuncia ricca d'esplosioni e senza un attimo di respiro. Il Venezuela, paese ricco di petrolio, ha forse offerto al game designer il pretesto per piazzare taniche esplosive a volontà nei livelli. Fatto sta, che la frequenza delle esplosioni e la cadenza nel ritmo di gioco sembrerebbero sensibilmente aumentati rispetto agli standard della serie – a testimonianza di una possibile ulteriore virata verso l'azione pura.

ISTANTANEA SU: CONFLICT: DENIED OPS

- **Casa:** Eidos
- **Sviluppatore:** Pivotal Games
- **Genere:** Azione/strategia
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.pivotalgames.com
- **Nei Negozi:** Inizio 2008
- **Perché aspettarlo:** La serie *Conflict* ha sempre saputo combinare azione e strategia di squadra in modo semplice, e con risultati discreti. Puntando ancor più sull'azione, questo capitolo potrebbe segnare il salto di qualità che gli appassionati stavano aspettando.

CONFLICT: DENIED OPS

Con i *Conflict* siamo a quota cinque: è il momento del salto di qualità?

LA serie *Conflict* si appresta a riemergere con la sua quinta creatura. Si tratta di *Conflict: Denied Ops*, un titolo d'azione/strategia che, come da tradizione, promette d'integrare un'intuitiva gestione del nostro team di soldati con una giocabilità immediata. Questo quinto episodio sembra voler puntare ancor più sull'azione e sulla spettacolarità, considerato anche il fatto che, ora, gli elementi da controllare sono soltanto due: uno specialista in armi pesanti e un cecchino.

Dopo i primi due capitoli ambientati nella guerra del Golfo, la parentesi vietnamita del terzo episodio e il ritorno agli scenari moderni del quarto (*Conflict: Global Storm*), la serie approda in Venezuela. Il solito colpo di stato porta al potere dei leader poco democratici e inclini all'uso delle armi nucleari. Per scongiurare sul nascere la minaccia, il governo degli Stati Uniti mette in gioco una squadra di due commando appartenente a una sezione clandestina della CIA: si tratta di combattenti preparati a compiere missioni in cui lo

"QUESTO EPISODIO SEMBRA VOLER PUNTARE ANCOR DI PIÙ SULL'AZIONE"

stesso governo negherà il coinvolgimento, perfino in caso di fallimento o cattura. Il sistema di controllo del team è a grandi linee confermato e si discosta dalla complessità dei classici di questo genere (come i primi *Rainbow Six*), optando per un compromesso più sbilanciato verso l'immediatezza di gioco.

Nella modalità single player, si potrà passare da un membro della squadra all'altro attraverso il tasto tabulazione, mentre l'Intelligenza Artificiale reagirà ai comandi relativi al contesto e impartiti a mezzo tastiera. La semplicità del sistema non esclude, comunque, la scelta e la messa in atto di tattiche che richiedano una certa pianificazione, per esempio l'organizzazione di un fuoco di copertura da parte dello specialista in armi pesanti che consenta al cecchino di aggirare una zona critica ed eliminare un nemico ben coperto. Abbiamo accennato al fatto che, questa volta, viene promessa un'enfasi ancora maggiore sulla dinamicità e sulla ferocia del combattimento, oltre a una accresciuta capacità di alterazione degli scenari di gioco. Molti degli oggetti e delle strutture che avrebbero costituito una copertura indistruttibile nei precedenti capitoli della serie (come le balaustre in legno) possono essere crivellati di colpi al punto da crollare, costringendo a trovare nuovi ripari.

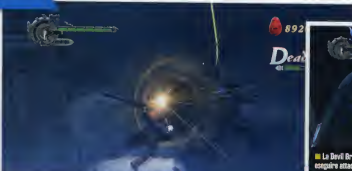
In *Conflict: Denied Ops* sono inoltre presenti veicoli da pilotare. Pare che il loro utilizzo possa dare valore aggiunto al divertimento e alla soddisfazione derivanti dal comandare la squadra, in quanto spesso sarà richiesta la coordinazione di entrambi gli elementi della stessa per gestirli. Dulcis in fundo, sarà consentito potenziare le proprie armi al termine delle missioni. Non resta che verificare se tutto questo saprà dare nuova linfa a una serie pluriennale come *Conflict*.

GIOCHI COMPUTER

LONGEVO?

La campagna in modalità single player di *Denied Ops* si articolerà in 10 missioni per le quali è stata prevista una durata complessiva intorno alle 14 ore di gioco. Oltre a queste, un'ulteriore iniezione di longevità potrebbe esser fornita dalla modalità multiplayer cooperativa (già introdotta nel precedente capitolo), nella quale sarà preservata la suddivisione dei ruoli all'interno del team.

ISTANTANEA SU: DEVIL MAY CRY 4

- **Casa:** Capcom
- **Sviluppatore:** Capcom
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GB, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** http://devilmaycry.com/
- **Nei Negozi:** febbraio su console e in seguito su PC
- **Perché aspettarlo:** Azioni acrobatiche, spade e proiettili faranno di *DMC 4* un'esperienza da film. Dante sarà uno dei nemici, ma anche personaggio giocabile e il sistema di combo e la varietà di attacchi sapranno dare spettacolo.

Da sempre, la serie di *DMC* è centrata sullo spettacolo. Il quarto episodio, a giudicare dalle immagini, non sarà da meno.

La Devil Bringer, la mano dai poteri demoniaci di Nero, permetterà di eseguire attacchi di diverso tipo, da alternare alle pistole e alla spada.

I nemici con cui avrà a che fare Nero pescano a piene mani dal campionario delle creature demoniache.

L'INFERNO DANTESCO

Dante, lo storico protagonista della serie, sarà giocabile anche in *Devil May Cry 4*. Questa volta, però, gli sviluppatori hanno pensato bene di svecchiare il suo stile di combattimento permettendogli di cambiare le armi in tempo reale durante gli attacchi dando modo al giocatore di ideare combo massacranti a base di proiettili e lame taglienti. Il che, se considerate che *DMC 4* è studiato per premiare i giocatori che si liberano con stile dei nemici è un vero e proprio invito a nozze.

DEVIL MAY CRY 4

Il diavolo può piangere... saranno lacrime di gioia, questa volta?

GLI appassionati della serie di *Devil May Cry*, su PC, non hanno mai avuto vita particolarmente facile. Ne è un esempio *Devil May Cry 3*, arrivato su computer con un cospicuo ritardo e con una conversione non all'altezza del nome del gioco.

Ora, però, le cose stanno cambiando, visto che Capcom ha intrapreso una politica volta a esplorare più piattaforme, facendo uscire l'ultimo capitolo di una delle sue serie più note in contemporanea su PS3, Xbox 360 e, poco dopo, su PC. Dal nostro punto di vista, il vantaggio è palese. Non solo giocheremo da subito, senza attendere conversioni, ma possiamo anche stare certi che l'incarnazione PC sarà curata e rifinita come quelle su console, considerando che lo sviluppo è proceduto in parallelo alle altre.

Dati tecnici a parte, *Devil May Cry 4* è una vera e propria ventata di Giappone per i nostri monitor, abituati a molti prodotti occidentali, e state pur certi che la differenza sarà evidente. Siamo alle prese con un gioco d'azione assolutamente sopra le righe, nel quale si consumano in un mondo fantastico combinazioni di mosse a dir poco assurde. Il tutto è dipinto con tinte gotiche e popolato di creature demoniache.

"UNA VERA E PROPRIA VENTATA DI GIAPPONE PER I NOSTRI MONITOR"

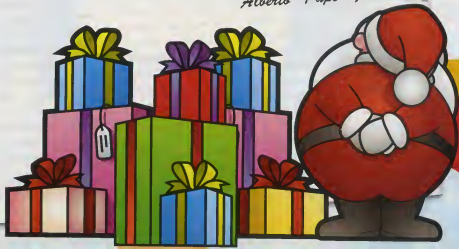
Il protagonista, Nero, avrà accesso a un vasto arsenale di armi, passando agevolmente dalle pistole alle spade e inframmezzando il tutto con la Devil Bringer, la sua lucente mano dotata di poteri demoniaci. Questi attacchi possono essere collegati in una lunga serie di combo, alternando proiettili, acrobazie e colpi d'arma bianca. Il risultato, a tratti, può sembrare una versione in videogioco de "La Tigre e il Dragone", con la differenza che qui siamo alle prese con un'elegante ambientazione gotica e con una trama tenebrosa e ricca di emozioni.

I fan della serie, sentendo parlare di nuovi protagonisti, storceranno forse il naso pensando a Dante, lo storico protagonista di *Devil May Cry* nonché uno dei personaggi più affascinanti e ricchi di carisma mai usciti dalle fucine di Capcom. Ebbene, il nostro buon Dante sarà presente e sarà giocabile, anche se in un primo momento lo vedremo impegnato in una furiosa lotta contro Nero. Dante è ancora macchiato del sangue di un misterioso massacro e, in un primo momento, fuggirà dal confronto con il nuovo protagonista, il cui potere pare senza precedenti. Le premesse per un'avventura memorabile ci sono tutte, anche considerando che Capcom, negli ultimi mesi, è stata particolarmente in forma.

L'ambientazione è interessante, le mosse sono spettacolari e la grafica promette faville. *Devil May Cry 4* potrebbe rappresentare una rinascita per la serie e regalare un trionfo d'azione ai nostri PC.

i regali di Natale

Caro Babbo Natale,
anche quest'anno ho cercato di comportarmi bene e, modestamente, ci sono riuscito. Ho semplificato la vita a tutti i miei colleghi, prendendomi carico delle loro responsabilità e svolgendo alla perfezione i compiti a me assegnati dai miei stimatissimi superiori. Non ho mai alzato il gomito nelle occasioni mondane e, durante i viaggi all'estero per realizzare scoop sensazionali, ho mantenuto alto l'onore dell'Italia, comportandomi da perfetto gentiluomo. Ho rifiutato le tentazioni che mi arrivavano da più fronti, conservando sempre altissimo il mio profilo morale. Inoltre, non ho mai nemmeno pensato che i programmatori di certi titoli beceri fossero da punire; anzi, pur se non sempre d'accordo con la loro visione del gioco, ho comunque rispettato il loro duro lavoro. Ho anche rispettato i limiti di velocità e ho preso meno multe per divieto di sosta rispetto agli anni scorsi. Quindi, caro Babbo Natale, dopo tanto impegno, mi sembra il minimo che tu e i tuoi fidati elfi tuttofare vi diate una mossa a portarmi quanto desidero quest'anno. So che le richieste sono, in certi casi, esose, ma questi doni me li merito tutti, non credi?
Il tuo caro

Alberto "Pape" Falchi

PICOFORTE

Prezzo: € 360

Dotato di un amplificatore da 50 Watt, il nuovo sistema Picoforte di KEF sfrutta la tecnologia acustica denominata "Uni-Q" e regala un suono semplicemente spettacolare. La scelta ideale per il buon Raffaello Rusconi, che finalmente potrà terrorizzare con la sua musica country tutta la redazione di GMC.

Internet: www.kef.com

SONY ERICSSON K810I

Prezzo: € 290

Il cellulare ideale per il nostro reporter d'assalto Paolo Cupola? Un fiammante Sony Ericsson K810i dotato di una fotocamera da 3,2 MP con un obiettivo Carl Zeiss e una memoria interna di 64 MB (che può essere comunque espansa). La qualità delle fotografie è ottima, come testimoniano ogni mese le foto del nostro "Cupolone" sulle pagine del Next Level. E poi, come cellulare è favoloso!

Internet: www.sonyericsson.it

I FIGLI DI HÚRIN

Prezzo: € 20

La Terra di Mezzo e il mondo incantato di J.R.R. Tolkien hanno sempre riscosso un grande successo all'interno redazione di GMC. Max Rovati, Paolo Paglianti e Raffaello Rusconi giocano a qualsiasi cosa possa avere un minimo di attinenza con Gran Burrone o Colle Vento. Potevano farsi sfuggire l'ultima opera postuma del grande maestro? Giammai...

Internet: http://rcslibri.corriere.it/bompiani/index.htm

CREATIVE ZEN 4 GB/8 GB

Prezzo: € 150/€ 200

Cercate un lettore MP3 in grado di "distinguervi" dalla massa? Il nuovo Zen potrebbe fare al caso vostro. Disponibile in due tagli di memoria (4 e 8 GB), il prodotto di Creative presenta uno schermo luminoso LCD da 2, 5 pollici che permette una qualità di riproduzione video sorprendente. Anche la qualità audio si attesta su ottimi livelli. Dotato di un buon numero di funzioni, il nuovo Creative Zen è un lettore MP3 formidabile, ideale per chi, come il nostro Alberto "Pape" Falchi, si vuole distinguere dalla marea di iPod redazionali.

Internet: http://it.europe.creative.com

Guida a *PES 2008*

Prezzo: € 14,90

Quest'anno, la prestigiosa guida a *Pro Evolution Soccer 2008* contiene ben 2 DVD bonus, con interviste esclusive al creatore Shingo "Seabass" Takatsuka e un prezioso tutorial per scoprire tutti i trucchi e come ricreare i numeri alla Ronaldinho. La guida è ben fatta e il nostro Raffaello l'ha acquistata subito, per bastonare senza pietà il povero Alberto e tutti i ragazzi della redazione.

Internet: www.youtoo.it

The Witcher Collector's Edition

Prezzo: € 64,90

Il GdR sviluppato dal sorprendente team CD Projekt per Atari ha stregato l'intera redazione, non solo il nostro Vincenzo Beretta. Non perdete l'edizione limitata di *The Witcher*, che contiene: il gioco, una mappa del mondo, uno stupendo artbook di oltre 200 pagine, la colonna sonora e un prezioso DVD con il "Making of" sull'intera produzione.

Internet: www.it.atari.com

Warhammer Mark of Chaos Collector's Edition

Prezzo: € 59,99

Il mondo fantasy di "Warhammer" rivive su PC, nello spettacolare gioco di Black Hole Entertainment. Guidare gli eserciti del Caos, dell'Impero, degli Alti Elfi o degli Skaven è il sogno "mai nascosto" del nostro Paolo Paglianti, che nel tempo libero si diverte a dipingere le miniature di Games Workshop, oltre che a ricreare scenari bellici storici. Se, come Paolo, apprezzate il variopinto "Warhammer", non lasciatevi sfuggire la Collector's Edition di *Mark of Chaos*, che contiene: la colonna sonora, un libro di illustrazioni, un porta vessilli da scrivania con 4 vessilli, un simbolo in peltro, degli adesivi e un poster dell'ultima incarnazione videoludica dell'universo fantasy di Games Workshop.

Internet: http://warhammer.deepsilver.com/it/

Bioshock Collector's Edition

Prezzo: € 59,90

Il mondo sommerso di Rapture cela numerosi segreti e una moltitudine di creature mostruose da affrontare. Se avete amato alla follia il capolavoro di Irrational Games, l'acquisto di questa Collector's Edition è caldamente raccomandato: oltre al gioco, alla colonna sonora e a un DVD bonus, troverete come gadget imperdibile un simpatico Big Daddy!

Internet: www.take2.it

Tabula Rasa Collector's Edition

Prezzo: € 69,90

Il MMORPG di Richard Garriott (il creatore della leggendaria serie *Ultima* e il "padre" del genere) presenta un'ambientazione suggestiva e fantascientifica, proponendosi come un'alternativa allo strapotere di *World of Warcraft*. L'edizione speciale contiene alcuni oggetti esclusivi quali una moneta e una piastrina AFS, un poster, delle mappe e un DVD bonus con l'imperdibile "Making of". Per saperne di più, non perdete la recensione del gioco, su questo stesso numero di GMC.

Internet: www.dde.it

WI-FI DETECTOR SHIRT

Prezzo: 29,99 dollari (€ 20 circa)

Mai senza Internet! Il vero "fissato di tecnologia" si riconosce dall'abito, e cosa c'è di meglio di una maglietta ricca di stile, tecnologica e utile? Su **Thinkgeek.com** ne trovate a bizzeffe, ma la migliore è la Wi-Fi Detector: un sensore integrato compie una continua scansione delle frequenze, facendo illuminare la maglietta quando trova delle reti senza fili disponibili. Più è forte il segnale, più la maglietta sarà illuminata. Di conseguenza, meno illuminata la maglietta, più lontani sarete dal mondo civile e sviluppato.

Internet: www.thinkgeek.com

Captain Herlock The Endless Odyssey Deluxe Edition

Prezzo: € 99,90

Quattro DVD per 13 episodi, un DVD di contenuti speciali, la spilla e la bandiera di Captain Herlock, un booklet di 132 pagine per questa Edizione Limitata dedicata al pirata spaziale creato dal maestro Leiji Matsumoto e "rielaborato" da Rintaro. Un regalo ideale per tutti i nostalgici e gli appassionati dell'animazione Made in Japan.

Internet: www.exacinema.it

HARMONY 1000

Prezzo: € 399

Se, come noi, siete angosciati dalla ricerca del telecomando giusto quando dovete cambiare canale, non avete che una soluzione: comprarne uno universale. Fra i tanti disponibili, consigliamo diversi modelli della serie Harmony, che, grazie alla funzione SmartState e all'immenso database online di periferiche, sono quelli più semplici da usare e configurare. Il modello 1000 è il più evoluto: usa le frequenze RF (che vengono convertite in IR tramite un adattatore) ed è dotato di uno spettacolare "touch screen". Ottimo per gestire anche i sistemi più complessi, oltre che per fare bella figura con gli amici quando vi vengono a trovare.

Internet: www.logitech.com/harmony

HALO ACTIONCLIX

Prezzo: € 8,90/€ 22,90 in base al tipo di pack

Siete stanchi di essere "fraggati" online dai vostri amici a *Halo 2*? Che ne dite di provare il nuovo gioco da tavolo pubblicato da Wizkid con le famose miniature "Clix" e basato sull'universo di *Halo*? A colpi di dadi, potrete così strappare la vostra rivincita.

Internet: www.stratelibri.it

Sam & Max Seasone One Soundtrack

Prezzo: 20 dollari (€ 14 circa)

La nuova serie avventurosa di *Sam & Max* è surreale e ben congegnata, e la colonna sonora non è da meno. Quando siete lontani dal PC, potete comunque farvi due risate ripensando alle folli imprese del cane forbito e del coniglio psicotico ascoltando le loro – deliranti, quanto piacevoli – canzoni.

Internet: www.telltalegames.com/store

XBOX 360 HD-DVD ADDON

Prezzo: € 179

Entrate nel mondo dell'alta definizione nella maniera più economica: per 179 euro, potete portarvi a casa un lettore HD DVD esterno che, collegato al PC, vi aprirà le porte del cinema HD in casa. L'offerta di Microsoft per il Natale 2007 prevede anche 5 film HD DVD in omaggio insieme al lettore. Ciascun acquirente potrà scegliere 3 film tra: "Serenity", "I figli degli uomini", "The Chronicles of Riddick", "The Fast and The Furious: Tokyo Drift" e "Hulk", e 2 titoli tra: "Troy", "The Prestige", "Full Metal Jacket", "Il Codice Swordfish" e "La Sposa Cadavere". Per ricevere i film, sarà sufficiente compilare un modulo direttamente in negozio e inviarlo all'indirizzo indicato.

Internet: www.microsoft.com

MANTIS CONTROL PAD/ SPEED PAD

Prezzo: € 25

Che preferiate giocare ad alta o bassa sensibilità, Razer ha un tappetino per il mouse adeguato alle vostre esigenze. Le dimensioni ciclopiche, unite a una solida base e a una superficie sulla quale fare scorrere alla grande il teflon dei piedini del mouse, lo rendono veramente unico.

Internet: www.razerzone.com

THE ORANGE BOX

Prezzo: € 59

Se, per qualche bizzarra congiunzione astrale, non fosse ancora nelle vostre mani, non perdete l'occasione di farvi recapitare sotto l'albero da Babbo Natale l'imperdibile Orange Box. *Half-Life 2: Episode 2* vi trascinerà nella sua trama e vi emozionerà per le incredibili espressioni dei personaggi. *Portal* vi stupirà per la sua semplice genialità, mentre *Team Fortress 2* spronerà la vostra competitività, per dimostrare che online siete i migliori.

Internet: www.steampowered.com

FASTER PEDALS 3iU

Prezzo: € 600

Se prendete la guida virtuale sul serio, resterete ammaliati dalla pedaliera Faster Pedals, realizzata dall'italianissima Cluster Company. Tre pedali configurabili in ogni minimo particolare, dalla tensione delle molle all'inclinazione, senza tralasciare la distanza fra le pedane, rendono la 3iU adatta a ogni piede e a ogni stile di guida, aiutando il pilota virtuale nel perfezionare la difficile tecnica del punta/tacco. I tempi sul giro scenderanno, così come il vostro conto in banca, ma sono soldi spesi bene.

Internet: www.clustercompany.com

TOM TOM GO 720

Prezzo: € 499

Se avete un'automobile e vi piace scorrazzare in giro, saprete già quanto sia importante un navigatore satellitare, soprattutto se, come noi, per orientarvi avete bisogno di una mappa sovraimpressa in un angolo dello schermo. L'ultimo modello di Tom Tom, oltre alle solite caratteristiche, è anche dotato di comandi vocali (che, stranamente, funzionano bene) e dell'indispensabile database degli autovelox, costantemente aggiornato. Certo, probabilmente vi allarmerà ogni due per tre indicandovi un potenziale "radar nemico", ma se prendete la multa, non lamentatevi.

Internet: www.tomtom.com

SAITEK PRO FLIGHT YOKE SYSTEM

Prezzo: € 149

Era da tempo che non uscivano nuove periferiche dedicate agli appassionati di volo virtuale, ma Saitek ha pensato bene di colmare tale lacuna. L'aspetto del Flight Yoke System è vagamente futuristico, ma decisamente migliore rispetto ai vecchi prodotti di CH Products – anche se, quanto a materiali di costruzione, le due periferiche si equivalgono, essendo entrambe realizzate in plastica. In ogni caso, ci sono tutti i comandi che servono per gestire un piccolo Cessna e se volete provare l'ebbrezza del volo, avete poche altre alternative. Se intendete fare le cose in grande, potete anche aggiungere i pedali per il controllo del timone di direzione.

Internet: www.saitek.com

PARRUCCA CITY MAN

Prezzo: Da € 85

Se soffrite della temibile "Sindrome di Raffaello" o, più probabilmente, volete infilarvi di nascosto al raduno di quel forum da cui siete stati bannati a vita, non vi resta che regalarvi un bel parrucchino che vi renderà irriconoscibili. Si spera...

Internet: www.parrucchemania.com

CORNICI DIGITALI

Prezzo Photo Frame: € 249
Prezzo DPF-081: € 119

Stanchi dei soliti "porta fotografia"? La moda del momento sono le cosiddette cornici digitali (dotate di connessione Wi-Fi e di un display di 8 pollici) che vi permetteranno di avere le vostre foto e, in alcuni casi, i vostri filmati sempre a portata di mano. Vi proponiamo i modelli: Photo Frame di eStarling e DPF-081 di Sapphire.

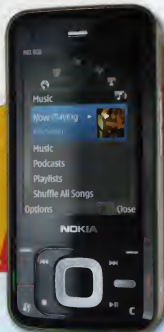
Internet: www.tecnologiecreative.it

www.sapphire.com

NOKIA N81

Prezzo: € 399 (versione "base") e € 499 (versione 8 GB)

Presentato lo scorso agosto a Londra, il Nokia N81 rappresenta forse la punta di diamante delle nuove proposte del produttore finlandese: pensato come la risposta di Nokia all'iPhone di Apple, l'N81 è, al tempo stesso, telefono, radio RDS, console portatile (è l'erede naturale del vecchio N-Gage), lettore multimediale (MP3 e file video) e molto altro ancora. È compatibile con il nuovo portale "Nokia Music Store", da cui è possibile scaricare direttamente i brani musicali nella memoria del dispositivo, un po' come iTunes per iPhone. Il telefono è distribuito in due diverse versioni: "base", con memoria interna da 1 GB (ma espandibile con schede microSD) o da 8 GB (ma non espandibile). È già presente nei listini di TIM.

Internet: www.nokia.it

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Dopo mesi passati a recensire schede veloci e costose, o economiche ma decisamente troppo lente, è finalmente arrivato il turno di una VGA dal prezzo aggressivo e capace di prestazioni incredibili. Non a caso, le abbiamo dedicato ben due pagine. Per il resto, troverete un buon PC già assemblato e due mouse dedicati ai giocatori più esigenti, caratterizzati da filosofie differenti, ma entrambi in grado di regalare parecchie emozioni.

STRANE ALCHIMIE

QUANDO si parla di valutare le prestazioni di un componente hardware, il compito è relativamente facile: esistono una serie di strumenti, come i benchmark, che permettono di capire se una tecnologia è più o meno veloce di un'altra nelle varie applicazioni. A meno di un errore umano o di gravi bug nel software, il risultato è univoco.

Più complesso, invece, è valutare i mouse e i tappetini, strumenti fondamentali per i giocatori, ma che difficilmente possono essere soppesati con criteri strettamente oggettivi. Per capire se sono più efficienti gli shader di una GeForce o di una Radeon, basta lanciare un 3D Mark, mentre non esiste un simile test per classificare le prestazioni di due differenti sensori da mouse, per non parlare dei mousepad. Questi prodotti, poi, sono spesso accompagnati da descrizioni che esaltano peculiarità esoteriche che di sicuro giustificano l'elevato prezzo della periferica, ma non sempre si concretizzano in prestazioni migliori. Senza contare un parametro che, per definizione, non può essere che soggettivo, cioè l'ergonomia di un mouse e della sua superficie di scorrimento: ogni giocatore ha la sua particolare tecnica e quello che andrà bene per uno, non necessariamente funzionerà per tutti gli altri. Ci sono persone che preferiscono fare microscopici movimenti del mouse durante il gioco e chi, invece, ama far correre il mouse per decine di centimetri solo per ruotare di 180 gradi. Io stesso, secondo il titolo con cui mi cimento, utilizzo diverse impostazioni relative alla sensibilità. Dopo aver giocato con praticamente ogni mouse professionale (escludendo il Lachesis, non ancora disponibile mentre scrivo queste righe), ho trovato la pace con il Sidewinder Mouse. Non dico che sia il migliore in assoluto, ma semplicemente è quello che personalmente ritengo più comodo e preciso. Non sopporto l'impugnatura del pur ottimo G9 di Logitech e, anche apprezzando parecchio lo Habu e i vari Razer, solo l'ultimo prodotto di Microsoft è riuscito a farmi staccare dal mio precedente "amore": il G5. Passando alla superficie da abbinargli, la guerra si è fatta decisamente più accanita e fra i contendenti sono rimasti in lizza il Fragmat di Zboard, il Killer II di Nova Gamer e il Mantis Control Mat di Razer. Il primo è decisamente quello su cui il mouse pare scivolare al meglio, quasi senza attrito. Si rivela incredibilmente comodo per *CounterStrike* e, in generale, nei titoli in cui preferisco tenere la sensibilità molto bassa, ma le dimensioni inferiori agli altri due sono un handicap non da poco: si tratta di 300x220 mm, non certo una misura minuscola, ma risultano un pelino stretti per le mie abitudini ludiche.

Il Killer II si è rivelato decisamente più comodo quanto a dimensioni, risultando leggermente più profondo. Il materiale è completamente differente, sembra quasi riflettente, e secondo il produttore offre il meglio con i sensori laser, come per l'appunto il SideWinder. Purtroppo, si ha l'impressione che il mouse non scivoli tanto bene quanto con il Fragmat. Il Mantis Contro Pad, infine, si è dimostrato il più preciso in assoluto, soprattutto giocando a *Quake 4* e titoli in generale adrenalinici, dove preferisco mantenere la sensibilità più elevata fare movimenti più contenuti. Certo, il materiale poroso tende a far accumulare la polvere e a offrire un attrito leggermente superiore, ma è l'unico che consente di sentirsi liberi di muoversi, sempre che si abbia abbastanza spazio per posizionarlo sulla scrivania: 444x355 mm sono parecchi, siete avvisati.

"I mouse e i tappetini difficilmente possono essere valutati con criteri oggettivi"

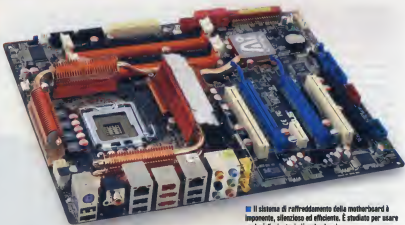
La conclusione cui sono giunto è che non riesco a scegliere un tappetino "in assoluto": adoro il Mantis per la sua comodità, ma il piccolo Fragmat, nella sua essenzialità, ogni tanto si rivela l'ideale, soprattutto quando la scrivania si affolla di materiale vario, togliendo spazio prezioso a un mousepad.

■ L'immagine non rende giustizia alle dimensioni del tappetino Mantis: è enorme e se "rullate" molto con il mouse, non ne potrete più fare a meno.

ASUS P5E3 DELUXE

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 350

Caratteristiche Tecniche

Chipset: X38
Ram: DDR3
Wi-Fi: 2
Ethernet: 2
SATA: 8
USB: 8
Firewire: 2

Il sistema di raffreddamento della motherboard è imponente, silenzioso ed efficiente. È studiato per usare anche i dissipatori più voluminosi.

INTEL sembra inarrestabile nel lanciare chipset in continuazione, ma Asus non è da meno nel starle dietro. Anche perché l'azienda taiwanese non si limita a sfornare schede madri che seguono a puntino il design di riferimento, ma si diverte a migliorarlo in vari modi, spesso aggiungendo peculiarità degne di nota.

Questa P5E3 Deluxe è basata sul nuovissimo chipset X38 e, pur non facendo parte della serie ROG (Republic of Gamers), non sfigura in una configurazione da giocatore: supporta, infatti, tutte le più recenti CPU Intel, il bus a 1.333 MHz, le RAM DDR3 e la tecnologia CrossFire. Che sia predisposta per l'overclock lo si nota anche solo osservando il sistema di raffreddamento a heatpipe, interamente in rame, che percorre tutta la motherboard, coprendo mosfet, Northbridge e Southbridge, assicurando il fresco a tutte le componenti. Sono addirittura presenti tre slot PCI-E 16x, che lasciano intravedere un eventuale utilizzo nei successivi sviluppi di CrossFire, dove una terza scheda video potrebbe venire usata per la fisica.

"Grazie a Express Gate, l'accesso a Internet è garantito anche se con un disco fisso illeggibile"

Osservando con attenzione la P5E3 Deluxe, si nota che sono presenti ben due prese per antenne W-Lan, così come due connettori Ethernet: così facendo, si può usare il PC come ponte fra due reti wireless, o sfruttarlo come server Wi-Fi. La scheda audio, è il solito chip integrato compatibile con lo standard High Definition Audio, una componente senza infamia e senza lode. Sembra praticamente una scheda madre ibrida, che strizza l'occhio all'overclock pur non volendo aspirare a competere con modelli superiori.

Cosa giustifica, dunque, il prezzo elevato? Una funzione che sfugge quasi, leggendo le specifiche, ma che abbiamo trovato comodissima: Express Gate. Praticamente, sulla motherboard è installata una ROM contenente una distribuzione leggerissima di Linux, che mette a disposizione un Web browser e Skype: in parole povere, anche in caso disperato di crash del disco fisso, potrete quantomeno accedere a Internet, alla ricerca di una possibile soluzione. Tale distribuzione è addirittura aggiornabile, fattore che lascia ben sperare negli sviluppi futuri. Questi ultimi, potrebbero andare a tappare le attuali falle del sistema, che, per esempio, non consente di accedere all'hard disk, funzione che si rivelerebbe comodissima per ripristinare dati da un disco danneggiato.

Per il resto, non mancano le peculiarità presenti in tutte le recenti schede madri di Asus, come le varie tecnologie per ottimizzare prestazioni e consumi in maniera dinamica e invisibile all'utente, o un BIOS che permette di variare una quantità sterminata di parametri. Se non siete interessati all'overclock estremo, ma a ottime prestazioni, un buon margine d'incremento delle frequenze e un'incredibile flessibilità di utilizzo, allora la P5E3 Deluxe è eccellente. Troppo cara, a nostro avviso, ma comunque un'ottima motherboard.

GIOCHI COMPUTER

Una splendida scheda madre che, sebbene non adatta all'overclock estremo, ha le caratteristiche per soddisfare i giocatori più esigenti. Comoda la funzione Express Gate, che integra un sistema operativo essenziale e funzionale.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

NEHALEM ALL'ORIZZONTE

Emergono i primi dettagli dell'architettura Nehalem di Intel, destinata a soppiantare l'attuale Core 2 Duo. I primi processori basati su di essa saranno i quad core Bloomfield con processo produttivo a 45 nm, che riesumeranno l'HyperThreading in modo da emulare un'architettura a 8 core. Nehalem seguirà in parte la strada percorsa dagli Athlon 64, integrando il controller della memoria nel nucleo del processore e adottando un nuovo bus chiamato Quick Path Interconnect. Tali caratteristiche permetteranno ai Bloomfield di surclassare gli attuali Penryn a parità di frequenza, ma introdurranno un nuovo socket chiamato LGA1366, totalmente incompatibile con le motherboard attuali. A rafforzare le prestazioni, saranno anche tre canali contemporanei per memorie DDR3 e una memoria cache di terzo livello condivisa da tutti i core. I processori Bloomfield e il relativo chipset Tylensburg debutteranno a fine 2008, rispettando l'intenzione di Intel di introdurre una nuova architettura ogni 24 mesi. Nel frattempo, chi desidera munirsi di un processore quad core dalle prestazioni eccellenti può optare per il nuovo Core Extreme QX9650, un Penryn a 3 GHz con 12 MB di cache e bus da 1.333 MHz, che consuma 130 Watt a pieno carico e fa da preludio all'arrivo di tre nuovi Core 2 da 2,83, 2,66 e 2,5 GHz.

CARENZA DI SODIO

Samsung, uno dei maggiori produttori mondiali di pannelli LCD, ha annunciato una nuova tecnologia che dovrebbe ridurre notevolmente il costo di produzione dei monitor. In pratica, gli ingegneri del colosso coreano sono riusciti a costruire un pannello basato su comune vetro, in luogo di quello privo di sodio utilizzato in tutti i monitor attuali. Il prototipo da 19 pollici mostrato genera immagini qualitativamente allineate a quelle dei pannelli TN,

ZOTAC 8800 GT

- Produttore: Zotac
- Distributore: Zotac
- Internet: www.zotac.com
- Prezzo: € 249

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 660 MHz
Frequenza RAM: 1,8 GHz
Stream processor: 112
RAM: 512 MB GDDR 3
BUS: 256 bit
ROP: 16
Supporto HDCP: Sì
Accelerazione filmati: VC-1, H-264, MPEG-2

ERA ora! Dopo tanto lamentarci per una fascia media esageratamente depotenziata rispetto a quella superiore, sembra che i produttori di schede video abbiano iniziato a capire che dovevano fare qualcosa.

NVIDIA, per lo meno, ha cambiato decisamente registro, proponendo un prodotto veramente eccezionale. No, non stiamo parlando di un rapporto prezzo/prestazioni paragonabile alla mai dimenticata GeForce 6600 GT: la 8800 GT è decisamente meglio. Non si limita a lasciarsi alle spalle la fascia media della sua concorrenza (le Radeon HD 2600, per esempio), ma arriva a superare la Radeon HD 2900 XT!

Praticamente, la nuova arrivata si posiziona un filo sotto la 8800 GTX, che costa più del doppio. Una mossa strana per NVIDIA: chi, ormai, comprerà una costosa GTX? E chi vorrà acquistare la più economica GTS, con un simile prodotto sulla piazza? Anche perché, la nuova 8800 GT spicca non solo per la velocità di esecuzione dei videogiochi, ma anche per un video processor aggiornato, che finalmente permette la decodifica hardware dei filmati VC-1 e MPEG-2, oltre che H.264, rendendo la scheda ideale anche all'interno di un Home Theater PC. Sempre parlando di multimedia, i possessori di schermi da 2560x1600 saranno felici di sapere che, finalmente, potranno fare l'upscaling dei loro HD-DVD e Blu-ray anche a questa risoluzione, nel pieno rispetto della protezione HDCP.

Andando ad analizzare più a fondo l'architettura di G92 (questo il nome in codice del chip 8800 GT), scopriamo che è realizzato con un processo produttivo a 64 nanometri, è dotato di un bus a 256 bit (era ora!) e viaggia a una frequenza di 600 MHz (660 nel modello proposto da Zotac e analizzato in queste pagine). Gli stream processor sono 112, mentre i 512 MB di RAM sfrecciano a ben 1,8 GHz. L'unico "depotenziamento" effettuato da NVIDIA riguarda i ROP, che da 24 delle 8800

> "La neonata azienda Zotac ha fatto ancor meglio di NVIDIA"

QUALITÀ CONVENIENTE GIOCHI COMPUTER

Il dissipatore è a slot singolo, poco ingombrante, ma non efficientissimo nello smaltire il calore.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

vantando una copertura colore pari al 72% dello spazio NTSC. Secondo Samsung, la nuova tecnologia, la cui diffusione dovrebbe avvenire entro metà 2008, potrebbe ridurre il costo dei monitor di un 20%.

DISCHI ECOLOGICI

La riduzione dei consumi energetici, e di conseguenza delle emissioni di anidride carbonica, sembra coinvolgere sempre di più anche i componenti interni dei PC. Hitachi segue tale tendenza annunciando la serie di dischi rigidi Deskstar P7K500 da 3,5 pollici, in grado di consumare 40% in meno di energia rispetto ai prodotti della concorrenza. Ereditando alcune caratteristiche tipiche dei dischi Travelstar per PC portatili, i P7K500 riducono la velocità di rotazione e tolgono l'alimentazione alle testine durante le fasi di scarsa attività, senza elevare eccessivamente il tempo medio d'accesso ai dati. Gli ecologici Hitachi montano 8 o 16 MB di memoria buffer e offrono capienze comprese tra i 250 e i 500 MB. Hitachi non è la sola azienda produttrice di dischi fissi a guadagnarsi gli onori della cronaca: Western Digital ha infatti annunciato di aver raggiunto, grazie all'abbinamento di perpendicular recording e testine tunnel magneto-resistive, la densità di scrittura di 520 Gigabit per pollice quadrato. Un valore che si riflette nella possibilità di salvare 640 GB su un singolo piatto. L'azienda americana intende sfruttare le proprie ricerche per introdurre, entro il 2010, degli hard disk per sistemi desktop da 3 TB.

COLLEGAMENTO RAPIDO

Il SATA HDD Stage Rack interesserà certamente i professionisti di recupero dati e chi è solito scambiare grandi quantità di GB tra più PC. Contrariamente ai normali cassetti esterni e agli adattatori USB, il prodotto giapponese in questione emula le basi d'aggancio dei lettori MP3 per accogliere dischi da 3,5 e 2,5 pollici in un solo secondo. Il collegamento al PC avviene tramite USB o firewire, e può essere effettuato anche a sistema già

GTX passano a 16. Chi, infine, si è dotato di una nuovissima motherboard, sarà felice di sapere che la GT è dotata di un'interfaccia PCI-Express 2.0, che offre parecchia banda in più. Le prestazioni non ne traggono beneficio in scheda singola, ma nel caso di configurazioni SLI o triple SLI, la maggior banda passante si fa sentire.
Non disperino i possessori di motherboard PCI-E 1.0: la scheda è perfettamente compatibile anche con queste ultime.

Basterebbero queste specifiche per capire che siamo in presenza di una signora scheda, ma è quando si lanciano i giochi che si rimane estasiati: tutto fila liscio, anche a elevate risoluzioni e con l'AntiAliasing attivato, e rispetto alla sorella maggiore 8800 GTX, le differenze di prestazioni si notano solo attivando un benchmark.

È dunque la scheda perfetta? A nostro avviso sì: è un vero missile nei giochi, è eccellente per un utilizzo multimediale e costa relativamente poco, pur facendo impallidire prodotti ben più dispendiosi. Se proprio si vuole trovare qualche difetto alla 8800 GT, e bisogna cercarlo col lanternino, va detto che non è certo parca quanto a consumi, nonostante il processo produttivo a 65 nanometri (NVIDIA indica un consumo massimo di 105 Watt). In ogni caso, un buon alimentatore da 500 Watt basta e avanza per gestirla. Il dissipatore, di contro, non ci sembra particolarmente efficiente e la scheda tende a scaldare parecchio, anche perché la scelta di renderla una soluzione a slot singolo ha impedito di incanalare l'aria calda all'esterno del case, facendola stagnare all'interno. In un case ben ventilato non si incontreranno seri problemi, ma gli amanti del silenzio farebbero bene a cambiare il dissipatore, dal momento che altrimenti sarebbero costretti ad aumentare la velocità delle ventole e, di conseguenza, il rumore del sistema.

Parlando del modello Zotac, nello specifico, è piacevole sapere che la neonata azienda ha fatto ancor meglio di NVIDIA, proponendo un modello overclockato di fabbrica di circa 60 Hz, con un core che raggiunge i 660 MHz. L'azienda prosegue nella sua politica di dedicarsi all'hardware tralasciando il corredo software, che è infatti inesistente fatta eccezione per i driver. I test di overclock ci hanno aiutato a salire leggermente con il core (lo abbiamo tirato a circa 680 MHz) e con la RAM (abbiamo sfiorato i 2 GHz): risultati che non fanno gridare al miracolo, ma considerando che si tratta di un chip particolarmente spinto di suo, non ci sentiamo di muovere alcuna critica.

Se, tempo fa, abbiamo dedicato un editoriale all'assenza di schede video dignitose nella fascia media di prezzo, non possiamo che tirare un sospiro di sollievo e applaudire NVIDIA per il coraggio nel proporre una simile soluzione, che probabilmente metterà in crisi le vendite dei suoi prodotti più costosi. Aspettiamo la risposta di AMD, che non dovrebbe tardare ad arrivare, e vediamo se sarà in grado di competere con la 8800 GT. In conclusione, sottolineiamo che, a breve, potrebbe rendersi disponibile anche il modello con soli 256 MB di memoria, che dovrebbe costare circa 50 euro in meno.

Eccellente prodotto. Se già il chip è miracoloso, Zotac ha fatto ancora di più, proponendo un modello overclockato di fabbrica. Non che quei 60 MHz facciano la differenza, ma è piacevole sapere che il chip è stato spremuto al limite.

9

acceso. Lo Stage Rack non ha ancora raggiunto i negozi di casa nostra, ma lo farà entro la fine dell'anno, a un prezzo di circa 33 euro.

AGP LONGEVO

È prodotta da Sapphire la prima VGA AGP munita di shader di quarta generazione. La Radeon HD 2600 Pro AGP 8x monta una GPU RV680 con 120 unità di elaborazione operanti a 600 MHz, e 512 MB di DDR3 da 800 MHz. I limiti d'alimentazione della porta USB sono aggirati da un connettore per lettori floppy che, una volta collegato all'alimentatore, offre il giusto numero di Watt alla GPU.

Le prestazioni della scheda sono ben lontane dall'essere eclatanti, ma la Sapphire potrebbe interessare i possessori di Home Theater PC ancora legati all'AGP e desiderosi di sfruttare l'accelerazione video UVD. Non a caso, la scheda è accompagnata da un adattatore DVi-HDMi, in grado d'interfacciarsi con il CODEC audio HD integrato nel processore video e di inviare un completo segnale HDMI 1.2.

RAZER COPPERHEAD E PRO TOOLS UPGRADE KIT

Produttore: Razer
Distributore: Razer
Internet: www.razerzone.com
Prezzo: € 69 (Copperhead) – € 15 (Pro Tools Upgrade kit)

Caratteristiche Tecniche
DPI: 2.000
Pulsanti: 5
Pesi aggiuntivi: Sì, 25 grammi
Sensore: Laser

IL Copperhead è un mouse incredibilmente simile allo Habu di Microsoft, non a caso anch'esso sviluppato insieme a Razer.

Tutta la parte anteriore, compresi i pulsanti e la rotella di scorrimento, è la medesima per i due mouse, con l'unica differenza degna di nota che va ricercata nel corpo della periferica: l'Habu è decisamente più grosso, mentre il Copperhead ha una linea snella, e potrebbe adattarsi meglio alle mani più piccole. Le similitudini fra i due prodotti non si limitano all'aspetto esteriore, ma si riflettono anche nella tecnologia utilizzata per il sensore, per entrambi di tipo laser e capace di una risoluzione di 2.000 DPI.

Inutile dire che, all'atto pratico, i due mouse si rivelano praticamente identici nell'utilizzo, con piccole differenze relative al peso e all'impugnatura – che possono far propendere per l'uno o per l'altro. Di conseguenza, come avevamo già fatto notare per lo Habu, il Copperhead è incredibilmente preciso e veloce, e non ha niente da invidiare ai migliori mouse da giocatore, sia come qualità di tracciamento, sia come funzionalità. È possibile, infatti, variare al volo la sensibilità, così come salvare sul firmware le proprie impostazioni preferite, in modo da portare la periferica sempre con sé, già configurata, senza dover installare alcun driver. L'unica pecca, dal punto di vista ergonomico, sono i pulsanti laterali: si tende a schiacciarli nei rapidi movimenti laterali e ciò obbliga a disabilitarli per giocare al meglio.

C'è, però, una peculiarità del solo Copperhead che, per certi versi, lo rende più interessante, rappresentata dalla possibilità di installare il Pro Tools Upgrade Kit. Si tratta di una serie di accessori acquistabili a parte, che includono dei pesi aggiuntivi (sino a 25 grammi in più), una nuova cover e dei nuovi piedini in teflon. Il prezzo è contenuto e la libertà di tarare a piacimento il peso dell'unità è una caratteristica veramente interessante, ormai presente in parecchi mouse da giocatore.

Aprire un mouse, invalidandone la garanzia, non è un modo elegante per aumentare il peso dell'unità.

> "La complessità dell'operazione di upgrade vi farà passare presto la voglia di sperimentare"

In questo caso, purtroppo, l'aggiornamento dell'unità non è semplice come nel caso di G9, G5 o Sidewinder Mouse: bisogna smontare interamente la periferica, invalidando di conseguenza la garanzia. Come dicono gli stessi produttori, non è un prodotto per deboli di cuore, ma per giocatori che sanno ciò che fanno.

Per quanto non ci piacesse l'idea di perdere la garanzia sul mouse, abbiamo comunque installato kit, scoprendo che aprire il Copperhead è piuttosto facile, e richiede solo pochi minuti. Il problema si pone quando si tenta di chiudere l'unità e bisogna impazzire per far incastrare alla perfezione tutte le parti del sistema di aggancio, facendo contemporaneamente attenzione a non muovere di un millimetro il piccolo cavo interno che consente l'illuminazione della periferica. Dopo parecchi tentativi, siamo finalmente riusciti a richiudere il tutto correttamente e con i pesi all'interno. La soddisfazione è stata enorme e il già ottimo mouse si è rivelato ancora più comodo con qualche peso, ma la complessità dell'operazione vi farà passare presto la voglia di sperimentare con varie configurazioni di pesi, sino a trovare il compromesso ideale.

In definitiva, ottimo il mouse, meno esaltante il kit di upgrade, a nostro avviso studiato in maniera poco intelligente (ma nessuno vi obbliga a comprarlo). Se proprio volete un mouse con i pesi intercambiabili, vi suggeriamo di rivolgervi altrove. GIOCHI COMPUTER

Il mouse è comodo e preciso, ma il Pro Toos è uno strumento scomodo da utilizzare, soprattutto se raffrontato a soluzioni decisamente più eleganti adottate dalla concorrenza di Razer.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

LIQUIDO SEMOVENTE

Il Revo di Akasa è il primo dissipatore a liquido privo di pompa. Al suo interno, il liquido riscaldato dal processore risale un condotto in alluminio, raggiungendo un radiatore collegato a una ventola da 92 millimetri, e ritorna verso la placca posta sulla CPU producendo una corrente lenta, ma continua. L'azienda danese Noise Limit, detentrice del brevetto, ha battezzato tale design SilentFlux, ma dietro il curioso nome non si nasconde altro che una heatpipe circolare in cui il ruolo del convogliatore di calore non è rivestito da un gas, ma da un liquido. La soluzione risulta adatta ai sistemi che puntano alla massima silenziosità, ma è poco indicata per i processori overclockati, offrendo prestazioni solo leggermente migliori rispetto ai dissipatori presenti in tutte le confezioni di AMD e Intel.

VELOCITÀ DI FUSIONE

Cosa si ottiene quando si somma la velocità delle memorie NAND a quella del bus PCI-Express? L'americana Fusion-io, nel tentativo d'invadere il mercato dei grandi server, ha voluto provare il pregevole connubio generando ioDrive, una scheda capace di contenere 640 GB di dati e in grado di raggiungere gli 800 MB al secondo in fase di lettura. I 600 MB scrivibili al secondo, uniti alle 100.000 operazioni di input-output contemporanee, annichiliscono le prestazioni delle configurazioni RAID basate su fibra ottica, avviando una sessione di Windows 2003 in soli 5 secondi. Unico punto debole della scheda PCI-E 4x è il costo di 19.000 dollari (circa 13.000 euro). Fusion-io intende proporre, in futuro, delle ioDrive meno capienti e meno costose, e pensa di poter raggiungere il mercato dei PC desktop entro il 2011.

NEXT XL WICS

- **Produttore:** Next
- **Distributore:** Next
- **Internet:** www.nexths.it
- **Prezzo:** € 1.800

SE non vi passa per la testa di assemblare un PC, ciò non significa che dobbiate accontentarvi di uno dei tanti computer anonimi, poco stimolanti da vedere e da usare.

Esistono parecchie valide alternative. Next, per esempio, propone alcuni modelli con case serigrafato, decisamente gradevoli alla vista. Il prezzo da pagare per questo lusso è elevato, ma quantomeno avrete la soddisfazione di portarvi in casa un oggetto che non verrà svalutato col tempo: se le componenti interne, prima o poi, saranno obsolete, il case sarà riutilizzabile anche per i successivi PC, e non si tratta certo di uno chassis di bassa qualità.

Se l'esterno è molto curato, all'interno non aspettatevi di meno. Una volta eliminata la paratia laterale, si rimane piacevolmente stupiti dall'assenza di cavi volanti e dalla pulizia dell'installazione: ogni filo è assicurato ai bordi in maniera da non ostacolare il flusso dell'aria e da non dare fastidio alle periferiche. Inserire qualche nuova componente sarà questione di pochi minuti, essendo ogni spazio comodamente accessibile da subito. La configurazione scelta dall'assemblatore, pur potente, è abbastanza equilibrata, probabilmente anche per contenere i costi entro un limite ragionevole. Abbiamo una CPU Core 2 Duo E6550, ben 2 GB di RAM e due 8800 GTS da 320 MB di XFX in modalità SLI. Il masterizzatore si limita a supportare il formato DVD (niente Blu-ray, né HD-DVD), ma è una delle poche unità SATA che abbiamo provato, a tutto vantaggio della semplicità d'installazione e del ricircolo dell'aria (grazie ai comodi e piccoli cavi che sostituiscono le odiose piattine). Deludente, di contro, la scelta del disco fisso: non pretendevamo due hard disk in RAID, ma a nostro avviso un'unità da soli 200 GB è assolutamente inadeguata alla fascia della macchina. Il sistema operativo installato era Windows XP, una scelta che ad alcuni risulterà strana, ma che a nostro avviso è azzeccata, considerando soprattutto che solo con gli ultimi driver di NVIDIA è possibile godere dei vantaggi di una configurazione SLI con l'ultimo sistema operativo di Microsoft: non si avrà il supporto DirectX 10, ma quantomeno si ha la certezza di vedere entrambe le GPU sfruttate a dovere nel 90% dei casi, cosa non garantita con Vista.

> "È in grado di gestire con totale fluidità anche i giochi più esigenti"

Alla prova dei fatti, questa configurazione di Next si è rivelata molto veloce, in grado di gestire con totale fluidità anche i titoli più esigenti attualmente disponibili. Le componenti sono state selezionate in maniera intelligente, scegliendo i modelli con il miglior rapporto qualità prezzo, naturalmente strizzando l'occhio al giocatore. Ecco, quindi, che al posto di due 8800 Ultra, decisamente più costose, si è optato per il più economico, ma sempre velocissimo, modello GTS da 320 MB. Per le RAM la scelta è ricaduta su moduli da 800 MHz, quindi molto veloci, ma meno costosi degli esoterici modelli prediletti dagli overckocker, che raddoppiano la spesa in cambio di una manciata di frame in più in rare condizioni. La stessa filosofia è stata seguita per l'alimentatore, un Corsair da 520 Watt che, sebbene possano sembrare pochi, regge senza fatica anche quando tutte le componenti sono sotto sforzo. Non manca potenza per alimentare anche una terza scheda video (supportata dalla scheda madre con un terzo slot PCI-E 16x), che potrà essere inserita per gestire la fisica, quando la tecnologia sarà matura.

Lo XL WICS è un ottimo PC da gioco e critichiamo solamente la scelta del dissipatore del processore: quello standard è poco efficiente e decisamente inadeguato a una macchina di questo livello, sia per prestazioni, sia per la rumorosità. Il prezzo ci sembra giustificato, considerando anche il case aerografato.

Il case è spettacolare: piacevole da vedere, ampio e non troppo pacchiano.

Un buon PC, ben bilanciato quanto a prezzo e prestazioni. L'interno è molto ordinato e l'aspetto esteriore è notevole. L'unica nota stonata viene dal dissipatore del processore, poco efficiente e molto rumoroso.

8

ARRIVA IL 790FX

È prodotta da MSI la prima scheda AM2+ pensata specificatamente per i processori Phenom FX. Basata sul chipset AMD 790FX, la K9A2 Platinum ha come caratteristica principale la presenza di 4 slot PCI-E 2.0 16x, utilizzabili per dare vita a delle configurazioni Quad Crossfire. Le memorie ufficialmente supportate sono le comuni DDR2 da 800 MHz, ma il chipset è in grado di gestire anche i moduli da 1066 MHz. Completano il tutto un sistema di raffreddamento passivo, 10 porte USB 2.0, 6 SATA 3 e il classico chip CoreCell di MSI dedicato all'overclocking automatico. La K9A2, come le altre schede AM2+, è compatibile anche con tutti i processori Athlon X2 più recenti.

SERVICE PACK

Entro i primi tre mesi del 2008, Microsoft renderà disponibile

LOGITECH G9

- **Produttore:** Logitech
- **Distributore:** Logitech
- **Internet:** www.logitech.com
- **Prezzo:** € 79,99

Caratteristiche Tecniche
DPI: 3200
Pulsanti: 5
Pesi aggiuntivi: Sì, 28 g
Sensore: Laser

IL periodo natalizio è prodigo di mouse dedicati ai giocatori: fra Sidewinder mouse, l'atteso Lachesis e questo G9, c'è solo l'imbarazzo della scelta.

Per non parlare dei modelli precedenti (alcuni dei quali ormai recuperabili a prezzi decisamente più bassi di quelli di listino), che tuttora non sfigurano di fronte alle nuove unità. Il G9, almeno sulla carta, si vanta di essere il mouse più preciso, arrivando a un massimo di ben 3.200 DPI! Trattandosi di una periferica della serie G, quindi dedicata ai giocatori più esigenti, è caratterizzata anche da funzionalità avanzate (forse, anche esagerate), ma tanto apprezzate dagli appassionati. Tra queste, l'ormai immancabile set di pesi aggiuntivi (fino a 28 grammi in più) e la possibilità di variare la sensibilità mentre si gioca.

L'ultima invenzione di Logitech consiste nella cover intercambiabile, con due modelli caratterizzati dal materiale differente (uno è leggermente più poroso), quindi in grado di offrire un grip diverso con la mano. La rotella è basata sulla tecnologia MicroGear, al cui cuore c'è un minuscolo motorino che, secondo l'applicazione e l'utilizzo, le permette di ruotare liberamente o di cliccare uno scatto alla volta. Nei giochi, sarà facile accedere direttamente alle varie armi, mentre in applicazioni come Word basterà dare un deciso colpo per "scivolare" fino a metà documento. Citiamo, infine, la presenza di una piccola memoria, grazie a cui salvare le impostazioni preferite sulla periferica, che potrà essere usata con tali settaggi su qualsiasi computer, senza installare il software di gestione.

> "Il G9 è troppo corto per i nostri gusti"

La possibilità di cambiare la cover con una di materiale differente è una simpatica aggiunta.

Bisogna ammettere che dentro il G9 si trova dell'ottima tecnologia: il sensore si rivela effettivamente molto preciso, per quando sia molto difficile capire se ci siano vantaggi rispetto ad altri da "soli" 2.000 DPI, e la rotella di scorrimento è addirittura migliore di quella già ottima del Sidewinder Mouse. Per quanto riguarda la comodità di utilizzo, il discorso inizia a farsi più complesso, giacché non risulta facile esprimere giudizi oggettivi. Pur apprezzando molto i pulsanti e il materiale di entrambe le cover, che offrono una piacevole sensazione tattile, il G9 è troppo corto per i nostri gusti e non siamo riusciti a trovare il giusto feeling con questo mouse. I pulsanti laterali, inoltre, non sono particolarmente comodi e rischiano di essere schiacciati inavvertitamente durante gli spostamenti veloci. Probabilmente, chi ha mani abbastanza piccole troverà il G9 perfetto, ma tutti gli altri, soprattutto se abituati a mouse più "tradizionali" in fatto di dimensioni, ci impiegheranno un po' prima di abituarsi.

Comprarlo o non comprarlo? Come al solito, quando si parla di mouse di questo livello, le differenze fra i migliori modelli si assottigliano parecchio e, spesso, più che di caratteristiche migliori, la scelta è dettata da questioni squisitamente soggettive (come l'ergonomia). Se trovate il G9 comodo, acquistandolo sarete certi di avere il mouse dal sensore laser più avanzato sul mercato e uno fra quelli più personalizzabili che il denaro possa comprare (grazie alle diverse cover, ai pesi aggiuntivi e alla splendida rotella). Di contro, riteniamo che il Sidewinder Mouse, a dispetto di un sensore da soli 2.000 DPI, sia più comodo da impugnare; inoltre, permette di utilizzare con maggior facilità i tasti a pollice e offre come simpatici "gadget" dei piedini aggiuntivi caratterizzati da un differente attrito. Non resta che attendere la prova del Lachesis e scoprire se offrirà il meglio dei due mondi.

Il G9 di Logitech è un mouse da record per quanto riguarda le specifiche tecniche e le possibilità di personalizzazione, ma la forma – a nostro avviso – non è fra le più ergonomiche.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

il primo Service pack per Vista e il terzo per XP. Quello dedicato al più recente sistema operativo eliminerà alcuni bug fastidiosi, velocizzando l'installazione delle applicazioni e lo spostamento dei file tra hard disk, ma integrerà anche delle nuove funzionalità di rilievo: la compatibilità con EFI nei sistemi a 64 bit, una rinnovata versione di BitLocker e un file system chiamato ExFAT dedicato esclusivamente alle memorie di massa USB. Il terzo Service pack per XP rappresenterà l'ultimo grande aggiornamento di questo sistema operativo, e non introdurrà alcuna innovazione, essendo più che altro una collezione di tutti gli hotfix e le patch pubblicate da Microsoft negli ultimi tre anni.

POTENZA DI CALCOLO

L'architettura Cell di Toshiba, nucleo fondante della PlayStation 3, è oggi disponibile anche per PC grazie allo SpursEngine, una scheda PCI-E che punta a svolgere il ruolo di coprocessore della CPU. Cuore della scheda è una versione ridotta del Cell, integrante 4 unità SPE (Synergistic Processing Elements) a 1,5 GHz, il cui punto di forza è la capacità di calcolo in virgola mobile. Ad affiancare il coprocessore è un ridotto quantitativo di memoria XDR Rambus. Toshiba punta a creare dei driver capaci di trasformare lo SpursEngine in un acceleratore di codifica e decodifica video HD, che avrebbe la propria collocazione ideale negli Home Theater PC che puntano a salvare e riprodurre filmati H.264. Lo SpursEngine potrebbe essere utilizzato anche per accelerare la fisica dei giochi, o coadiuvare la CPU centrale in fase di rendering, ma Toshiba non sembra intenzionata a promuovere un utilizzo videoludico del coprocessore.

BLACKBERRY PEARL 8120

- Produttore: RIM
- Internet: www.blackberrypearl.it
- Prezzo: Circa € 300

IL BlackBerry Pearl 8120 rappresenta il successore ideale del primo, convincente "Pearl" di cui abbiamo avuto occasione di parlare qualche numero fa (su GMC 132). Il nuovo terminale è stato lanciato con la collaborazione di TIM, che continuerà ad averne l'esclusiva per l'Italia sino alla fine di quest'anno.

Così come il predecessore, il Pearl 8120 si rivolge idealmente a un pubblico "under 25", proseguendo così la piccola rivoluzione "giovane" iniziata da RIM qualche mese fa: pur continuando la produzione di telefoni dedicati a un uso squisitamente professionale, infatti, il produttore canadese ha deciso di debuttare sul mercato degli smartphone "per tutti", realizzando una nuova linea che coniuga il protocollo "Push" per la ricezione in tempo reale delle e-mail – punto di forza di BlackBerry – con una fitta serie di optional decisamente più ricreativi e a un prezzo piuttosto abbordabile.

Poche le novità "esterne": a parte la nuova livrea blu brandizzata TIM (ma sembra che, nel 2008, RIM potrebbe immettere sul mercato Pearl con lo chassis variopinto: rossi, gialli, blu e "titanio"), il graditissimo slot laterale per alloggiare le schede microSD e il jack da 3,5 mm per auricolari stereo, non c'è molto di più. Le principali migliorie sono tutte all'interno. La nuova interfaccia grafica, prima di tutto: se del "vecchio" Pearl non ci aveva particolarmente entusiasmato il sistema operativo, assai distante dagli ottimi standard offerti dalle famiglia Symbian, RIM sembra aver recepito il messaggio e ci offre un nuovo "ambiente" più veloce, efficiente e caratterizzato da un look accattivante.

Sistemata anche l'altra grande pecca del Pearl: ora, finalmente, il display supporta una risoluzione standard di 320x240 (al posto dei vecchi 240x260). Per quanto riguarda l'utilizzo ludico del terminale, per fortuna, nulla è cambiato: confermata la piena compatibilità con i giochi Java, così come la sua ottima ergonomia grazie alla minuscola trackball centrale. Bel lavoro RIM!

Non è ancora perfetto per il gioco, ma siamo sulla buona strada e si tratta senz'altro di un prodotto consigliabile. **7**

- Ergonomia notevole
- Ottima autonomia
- Scarsa memoria interna (64 MB)
- Mancanza di compatibilità UMTS

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato
URBAN ATTACK

La sua produzione ha richiesto più di 20 mesi di sviluppo (contro i 3 – 4 necessari, in media, per i giochi Java) e la realizzazione di un motore grafico 3D appositamente sviluppato per i telefoni cellulari. Per questo, si può dire che *Urban Attack* è il primo vero FPS espressamente disegnato per i telefonini e non una semplice conversione di titoli già esistenti. Ambientato in un futuro ipertecnologico, *Urban Attack* propone la storia di Yuri, un agente di 17 anni della rete UCCK, composta da esperti di tecnologia e di manovre psicologiche e costituita dalla mafia russa per operare in incognito negli Stati Uniti. Interamente sviluppato in grafica vettoriale 3D (il che conferisce a questa midlet un look "onirico" e inedito), *Urban Attack* è un curioso gioco di combattimenti in prima persona che adotta un sistema di controllo originale, caratterizzato da un uso ibrido del tastierino numerico del telefono e del joypad. Non mancano sottogiochi di abilità, rompicapo e altre perle.

- Produttore: Vivendi Games Mobile
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokie 6630
- Internet: www.Urban-Attack.com

Originale, irresistibile, avvincente. Il primo vero FPS disegnato espressamente per cellulari è un autentico capolavoro! **9**

Provato
DR GENIO

Ennesima rivisitazione sul tema dei "giochi di esercizio mentale" derivati da *Brain Training* per Nintendo DS. Dopo gli ottimi *Brain Challenge* di Gameloft e *Brain Juice* di Digital Chocolate, *Dottor Genio* ricalca in maniera piuttosto fedele l'antesignano di Nintendo. Come in quest'ultimo, infatti, il giocatore è chiamato a verificare quotidianamente il proprio livello di "salute mentale" mediante una serie di esercizi focalizzati su quattro "materie" specialistiche ("Visiva", "Memoria", "Calcolo" e "Logica"). Dopo aver misurato il livello di abilità del cervello del giocatore, il gioco prepara un programma personalizzato di allenamento mentale da eseguire su base quotidiana, consistente in una selezione di mini-giochi (quattro al giorno) scelti da una serie di 16 differenti esercizi. Da segnalare alcune inedite "chicche", come l'esercizio "Scambiatessere", interessante variazione del "gioco del 15" in cui si richiede al giocatore di ricostruire un'immagine da lui stesso scattata utilizzando la fotocamera del telefonino.

- Produttore: GLU
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.glu.com

L'ennesimo gioco di esercizio mentale. Questa volta, però, le novità valgono il prezzo del download! **8**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio.

I MAGNIFICI 17

Come avevamo scritto sul numero di novembre di GMC, Nokia si appresta al lancio di una linea di telefoni (quattro per il momento: N73, N81, N93 e N95) compatibili con i titoli N-Gage di nuova generazione. I giochi che, nei prossimi mesi, accompagneranno l'esordio di questi terminali saranno 17, scaricabili dal portale online di Nokia (**http://ovi.nokia.com**) tramite PC o direttamente dal telefonino. I nuovi titoli potranno essere scaricati gratuitamente in versione dimostrativa e poi acquistati in un secondo tempo a un prezzo complessivo che si aggirerà, mediamente, intorno ai 10 euro. Per chi non desidera acquistare il gioco completo, sarà possibile comperare una licenza mensile o settimanale, a un prezzo sensibilmente inferiore al costo del download "pieno" e giocare soltanto per il periodo di "noleggio". Per rilanciare ulteriormente la propria offerta ludica, Nokia ha poi deciso di stringere una collaborazione con alcuni dei più importanti sviluppatori sulla piazza: Gameloft, Capcom, Electronic Arts e Vivendi, giusto per citarne alcuni. Nell'elenco dei nuovi giochi che, per lo più, propone versioni "pompate" di titoli del vecchio catalogo N-Gage non compaiono, purtroppo, alcune delle migliori perle di Nokia, come i due episodi della serie *Pathway to Glory* o il divertente *High Seize*. Tra le proposte più invitanti ci piace notare, invece, la presenza di *Brothers in Arms* di Gameloft (conversione dell'omonimo FPS di Ubisoft ambientato nella Seconda Guerra Mondiale) e *One*, stupefacente picchiaduro in grafica poligonale 3D realizzato da Digital Legends per Nokia. Per vedere gli altri titoli, date un'occhiata a **www.n-gage.com/showroom.html**.

Assemblate un fiammante PC DX 10 con meno di 1.000 euro

Vogliamo permettervi di realizzare il sogno di ogni videogiocatore su PC. Ecco alcuni semplici suggerimenti per realizzare un computer pienamente compatibile con le DirectX 10, abbastanza potente da far girare alla grande i giochi basati sulle ultime librerie di Microsoft e sufficientemente longevo da allontanare per un bel pezzo la necessità di ulteriori upgrade. Tutto rimanendo al di sotto dei 1.000 euro, sistema operativo incluso!

SCHEDA MADRE

ASUS P5KC

Prezzo: € 134

Una motherboard abbastanza economica, ma dotata di quanto serve a un giocatore, compresa la possibilità (ancora rara) di montare memoria sia DDR 2, sia DDR 3. Un ottimo investimento per il futuro, considerando che vengono supportati anche il bus a 1.333 MHz e la tecnologia CrossFire per sfruttare la potenza di due schede video Radeon

CPU E DISSIPATORE

Intel Core 2 Duo E6750

Prezzo: € 187 + € 42

Un velocissimo processore Dual Core, facilmente overclockabile ed economico: probabilmente, è la CPU più conveniente in questo momento. Con pochi euro in più, inoltre, riuscirete ad aggiungere un dissipatore maggiormente efficiente e silenzioso rispetto a quello proposto da Intel (investimento che consigliamo fortemente). Suggeriamo di orientarsi verso il Ninja Mini di Scythe (42 euro).

SISTEMA OPERATIVO

Windows Vista Home Premium

Prezzo: € 99

Siamo certi che una buona parte dei nostri lettori sia composta da studenti. in questo caso, la versione Home Premium del sistema operativo Windows Vista costa 99 euro. Per tutti gli altri, il prezzo è di 299 euro. Acquistando presso lo stesso rivenditore l'intero PC con il sistema operativo, è comunque possibile prenderne la versione OEM, che costa decisamente meno.

HARD DISK

Seagate Barracuda 500 GB

Prezzo: € 117

Un disco veloce, silenzioso e capiente, per poco più di 100 euro. Sicuramente, l'hard disk in questione non batte alcun record, ma offre il miglior rapporto prezzo/prestazioni.

RAM

2 GB Corsair XMS2 DHX 6400 – 800 MHz

Prezzo: € 83

La motherboard selezionata consente di scegliere fra DDR 2 e DDR 3. Considerato il prezzo elevato di queste ultime, e le prestazioni non sensibilmente migliori, attualmente consigliamo di rimanere alle "vecchie" DDR 2, per fortuna relativamente economiche. Non scendete al di sotto dei 2 GB di RAM: Windows Vista, è risaputo, è molto esigente sotto questo profilo.

SCHEDA VIDEO

GeForce 8800 GT

Prezzo: € 249

Appena uscita è già una campionessa tra le schede 3D. Costa "solo" 249 euro, ma si rivela più veloce della sua sorellina maggiore, la 8800 GTS 320 MB (dal prezzo leggermente più elevato). La GeForce 8800 GT è un fulmine in tutti i giochi, sia che si sfruttino le DirectX 9, sia che si prediligano le recenti DX 10. Oltre a ciò, è una soluzione a singolo slot, che semplifica l'installazione nei case meno capienti, a tutto vantaggio di una migliore circolazione dell'aria. Attenzione, però: scalda parecchio!

CASE E ALIMENTATORI

Coolermaster Elite 331 con PSU 450 Watt

Prezzo: € 59,90

Un case abbastanza piccolo, ma ben curato e, soprattutto, già dotato di un discreto alimentatore da 450 Watt. Quest'ultimo è adeguato per reggere senza problemi la configurazione proposta ed, eventualmente, una seconda scheda video, nel caso si decidesse di aggiungerla in futuro.

Saldo finale: € 970,90

Attenzione: i prezzi indicati in queste pagine sono comprensivi di IVA e rappresentano una media tra quelli fissati al momento della stesura dell'articolo. Di conseguenza, possono variare (anche in modo sostanziale) seguendo l'andamento del mercato e le scelte di ogni negoziante.

Il Sistema GIUSTO

Gli Athlon scompaiono dai tre sistemi, in cui la superiorità di Intel regna sovrana. XFX debutta nelle motherboard grazie a un chipset tanto economico, quanto efficiente, mentre il marchio OCZ, per la prima volta, fuoriesce dall'abito delle RAM e trova posto nella sezione degli alimentatori.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX6850 € 1.000**
Socket 775, 3 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 Duo E6750 € 180**
Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

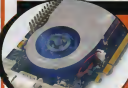
■ **SISTEMA BASE: Intel Core 2 E6550 € 170**
Socket 775 – 2,33 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

I Core 2 macinano dati a velocità da record, superando le controparti di AMD anche in presenza di un numero inferiore di MHz. Tutti i modelli scelti eseguono senza incertezze i motori 3D più impegnativi e possono essere abbinati sia a memorie DDR2, sia a DDR3. Il peso dei quattro core del sistema ideale inizia finalmente a farsi sentire in giochi quali *Unreal Tournament 3* e *World in Conflict*.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: : 2 GeForce 8800 GTX in SLI € 1.150**
575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP

■ **SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GT € 249**
600 MHz core – 512 MB GDDR3 1,8 GHz – bus 256 bit – 112 Pixel Processor– 2 DVI - supp. HDCP

■ **SISTEMA BASE: Radeon X1950 Pro 512 MB € 150**
580 MHz core – 512 MB GDDR3 1.400 MHz – bus 256 bit – 36 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0

Le due configurazioni più costose sfruttano i versatili stream processor delle GPU ammiraglie di NVIDIA, per eseguire in tutto il loro splendore gli effetti di rendering più sofisticati. Il Sistema medio si appoggia sulla GPU 8800 GT che offre un eccellente rapporto prezzo/prestazioni.

▼ SCHEDA MAORE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 300**
NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5KC € 150**
Intel P35 – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 5 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: XFX N650-IUL9 € 100**
nForce 650 – Socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 4 SATA – 1 Gb Ethernet

Le piattaforme scelte integrano il socket 775 e sono in grado di accogliere i processori Intel con bus a 1.333 MHz. La Asus del Sistema ideale non è più la leader quanto a velocità pura, ma rimane la miglior scheda madre per chi desideri dare vita a una configurazione SLI. La versatile P5KC si distingue dalla concorrenza riuscendo ad accogliere sia le veloci DDR3, sia le DDR2.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 2 GB PC10000 Corsair Dominator € 650**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-18 a 1250 MHz – 2,4v – Dissipatore attivo

■ **SISTEMA MEDIO: 2 GB PC8000 OCZ Titanium Alpha VX2 € 190**
2 DIMM da 1024 MB – Latenze 4-4-4-12 a 1000 MHz – 2,3v – Dissipatore Metallico

■ **SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 100**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Tutte le configurazioni offrono, a Windows Vista, 2 GB di veloci DDR2, indispensabili se si desidera eseguire fluidamente i giochi di generazione DX 10. I moduli del Sistema ideale possono essere raffreddati tramite apposite ventole, e spinti a frequenze da brivido. Le DIMM del Sistema medio offrono un buon margine di overclock e latenze degne di nota.

DUOPOLIO VIRTUALE

Il compito di rappresentare la multinazionale AMD all'interno dei nostri Sistemi grava, da questo mese, esclusivamente sulle spalle di un Radeon X1950 che, a partire da gennaio, potrebbe essere sostituito da una delle GeForce lanciate nel periodo natalizio. Anche l'Athlon X2 un tempo utilizzato dal Sistema base, infatti, ha ceduto spazio a un Core 2, più specificatamente a un E6550 a 2,3 GHz, che nei benchmark sgomita alla pari con il 5600+ di casa AMD. La sua presenza è giustificata dalla maggiore longevità delle piattaforme socket 775, che potendo accogliere i Core 2 Extreme offrono all'utente la facoltà di effettuare upgrade futuri senza cambiare gran parte del sistema. Il debutto dei Phenom e dei nuovi Radeon di fascia media potrebbe comunque minare, già dal prossimo numero, il dominio di Intel e NVIDIA, e dare un gradito scossone alle configurazioni del 2008. Un po' più di varietà, in fondo, non guasterebbe.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 505 Watt RMS - Presa cuffie - Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 - 80 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Line in ausiliario - Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 79**
Kit Analogico 5.1 - 70 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster 245B € 500**
24 pollici - formato 16:10 - risoluzione 1920x1200 - DVI e VGA - 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: LG L226WTQ-WF € 320**
22 Pollici - formato 16:10 - risoluzione massima 1680x1050 - DVI e VGA - 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 931BW € 210**
19 pollici - formato 16:10 - risoluzione massima 1440x900 - DVI e VGA - 2 ms

I tre monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio i giochi e i film in alta definizione. La protezione HDCP è supportata in tutti i modelli tramite la porta DVI. I pannelli utilizzati sono di tipo TN, quindi poco adatti alle operazioni di fotoritocco più precise, ma assolutamente adeguati a chi utilizza il PC per giocare.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Esterno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - 64 MB RAM - EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 - EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Enermax Galaxy 1000W SLI € 300**
1.000 Watt - 6 PCI-E 6 pin - 1 PCI-E 2.0 8 pin - 4 molex - 3 SATA - PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Tagan TG700-U33 € 135**
700 Watt - 1 PCI-E 6 pin - 1PCI-E 2.0 8 pin - 6 molex - 8 SATA - PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: OCZ StealthXStream 600 € 90**
600 Watt - 2 PCI-E 6 pin - 5 molex - 3 SATA - PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80% e riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato. Il mostruoso Enermax potrebbe, volendo, supportare 3 GeForce 8800 senza sforzo. Tutti i modelli sono muniti di adattatori per lo sdoppiamento di SATA, molex e PCI-E, nonché di ventole silenziose.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 460**
300 GB - Serial ATA 150 - 10.000 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 150**
500 GB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 320 GB € 80**
320 GB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.030 (limite 5.600)	€ 1.627 (limite 2.200)	€ 979 (limite 1.200)

IMMERSIONE TOTALE

I monitor con diagonali prossime ai 30 pollici erano, un tempo, esclusiva dei grafici professionisti, ma oggi vengono adottati anche da molti videogiocatori senza problemi di budget. Ecco tre gioielli in grado di avvolgerci in immagini multicolore.

Gateway XHD3000
€ 1.600
Ingressi HDMI, DVI, VGA, Component, S-Video e Composito abbinati a un chip Silicon Optix Realta HQV in grado di adattare splendidamente ogni tipo di segnale alla risoluzione di 2560x1600. Il compagno ideale di PC, console e lettori HD.
www.gateway.com

Dell 2707WFP
€ 1.470
Un pannello PVA da 27 pollici che offre immagini estremamente nitide alla risoluzione di 1920x1200, corredato da ingressi DVI, VGA e Component. La soluzione perfetta per chi non ama giocare e lavorare con valori dpi troppo elevati.
www.dell.it

Benq FP241VW
€ 800
Diagonale di 24 pollici, pari a quella del Samsung scelto per il Sistema ideale, ma una serie di compensazioni elettroniche che riducono al meglio la latenza dei cristalli. Ingressi HDMI, DVI, VGA e Component.
www.benq.it

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

DIVANI E VGA

Il numero di lettori che mi chiede informazioni riguardanti le caratteristiche di TV di grandi dimensioni e HTPC espandibili sta sospettosamente crescendo, di mese in mese. Con tutta probabilità, l'idea di giocare sdraiati sul divano del salotto sta contagiando anche gli utenti PC, allontanandoli gradualmente da scrivanie e monitor. Tale soluzione si scontra, però, con il posizionamento di mouse e tastiere. Se siete riusciti a trovare una soluzione elegante al problema, fatemela conoscere via mail e documentatela con qualche foto, in modo che io possa elogiare il vostro ingegno in queste pagine.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

WI-FI GRATUITO

Non amando particolarmente il multiplayer, ho dedicato un PC alla sola esecuzione dei giochi, senza preoccuparmi di collegarlo a Internet. Di recente, mi sono però scontrato con la necessità di aggiornare alcuni titoli, utilizzando cavo ethernet, portatile e scheda UMTS. Ho sentito parlare, però, di una rete Wi-Fi gratuita chiamata Fonera. Sai se è affidabile?

Adriano

La rete Fon non ha le caratteristiche di un classico provider, essendo composta dagli utilizzatori del router Fonera acquistabile dal sito **www.fon.com**. Peculiarità di tale oggetto è la capacità di diffondere, tramite Wi-Fi 802.11g, la connessione Internet casalinga, anche grazie a una antenna omnidirezionale opzionale chiamata Fontenna. L'obiettivo della rete Fon è quello di coprire una sempre maggiore porzione del territorio con accessi alla rete gratuiti, sfruttando una frazione delle banda offerta dalle ADSL, senza incidere in modo visibile sulla velocità di navigazione dell'abbonato. La copertura è soddisfacente solo nelle grandi città nordeuropee e, in misura minore, a Milano e Roma. Puoi comunque verificare la presenza di un accesso Fon vicino a casa tua raggiungendo il sito **maps.fon.com**. Nel caso tu abbia un vicino generoso, tutto quello che devi fare è acquistare un adattatore Wi-Fi PCI o USB, con cui potrai collegarti alla rete Fon in modalità anonima.

Gli economici router Fonera condividono parte delle connessioni casalinghe con vicini e passanti, tramite Wi-Fi 802.11g.

Guild Wars può girare sugli IGP di Intel, ma solo mantenendo i livelli di rendering più bassi.

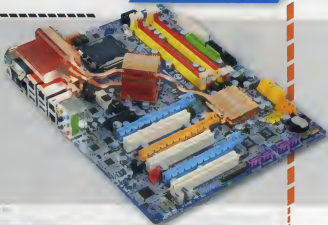
GILDE DA SALOTTO

Gioco a *Guild Wars* utilizzando un Asus T3-P5G965A, un Barebone in cui ho inserito un Core 2 6400 e 1 GB di DDR2. In origine, il PC era pensato esclusivamente come media center, ma poi mi sono lasciato ingolosire dalla possibilità di osservare il mio Necromancer sul televisore da 42 pollici del salotto. Sebbene il G965 non sia elencato tra le GPU supportate, il gioco si avvia, ma si blocca dopo un numero variabile di minuti. Esiste una soluzione al problema? Sai dirmi, inoltre, se l'Asus in questione può accogliere una VGA dedicata?

Franco

La GPU integrata nell'Asus in tuo possesso è la GMA X3000, ovvero la più recente di casa Intel. Al suo interno, trovano posto 8 unità di elaborazione in grado di gestire indifferentemente vertici e pixel, e munite di precisione a 32 bit in virgola mobile. Alla velocità di default di 667 MHz, l'X300 riesce a elaborare circa 1.000 megapixel al secondo, avvicinandosi, quanto a prestazioni, agli economici Radeon 1200 e GeForce 7200. Scarica dal sito Intel (**www.intel.com**) i driver 15.6 per Vista o i 14.31 per XP e, dopo l'installazione, raggiungi la scheda di configurazione della VGA passando dalla sezione video del Pannello di controllo. Una volta portata su High l'impostazione Memory footprint, riuscirai a eseguire *Guild Wars* senza ulteriori crash. Per ottenere una buona fluidità, comunque, dovrai impostare le opzioni

Potenza e pazienza

Tra le lettere che giungono alla rubrica tecnica di GMC, quelle riguardanti i problemi delle configurazioni a doppia VGA, SLi e CrossFire, costituiscono un'esigua, ma costante minoranza. Il più delle volte, il problema riguarda un mancato aumento delle prestazioni rispetto all'impiego di una scheda singola, che viene risolto, dopo qualche settimana, dalla pubblicazione di un nuovo set di driver. Sia NVIDIA, sia ATI sembrano adottare la stessa strategia: prima pubblicano dei driver beta, in concomitanza con l'arrivo dei demo più attesi, specificatamente pensati per le schede singole, e solo in un secondo tempo si preoccupano di migliorare l'esecuzione del nuovo motore di gioco su due GPU. Tale tendenza andrebbe attentamente considerata in fase di assemblaggio di un sistema di questo tipo. Nel case, oltre a un consistente numero di transistor e memorie GDDR3, "va inserito" anche un briciolo di pazienza, che non tutti i giocatori più appassionati troveranno gradevole spendere.

di rendering a livello medio-basso, lasciando disattivato il filtro AntiAliasing, se vuoi spingerti fino alla risoluzione di 1024x768. Le prestazioni migliori le otterrai in XP, dato che i driver per Vista non supportano ancora appieno l'accelerazione hardware dei vertici. Considerando che il tuo barebone è comunque in grado di accogliere una scheda PCI-E 16x, non posso che suggerirti l'acquisto di una GeForce 8600 GT, le cui capacità di accelerazione di video HD e 3D ben si sposerebbero con i compiti di un Home Theater PC.

PLASMA ABBONDANTE

In un numero passato della tua rubrica, hai scritto che i televisori al plasma offrono colori e contrasto superiore agli LCD. Perché, allora, non sono disponibili monitor per PC basati su tale tecnologia?

Matteor

I pannelli al plasma sono composti da una griglia di celle inserita tra due lastre di vetro. Ogni cella, corrispondente a un subpixel, contiene due elettrodi e una piccola quantità di gas xenon e neon. Creando una elevata differenza di potenziale elettrico tra i due elettrodi, i gas si trasformano in plasma, producendo ultravioletti che accendono i fosfori deputati alla colorazione dei pixel. Questa sofisticata tecnologia fa sì che la luce venga prodotta solo dove serve, a tutto vantaggio del contrasto e delle tonalità più scure. La bassa pressione di ogni cella limita, però, la miniaturizzazione della griglia, dato che lo spessore dei divisori in vetro non può scendere al di sotto di una certa soglia. Per questo motivo, non esistono monitor al plasma: la risoluzione raggiungibile sarebbe decisamente più bassa di quella degli attuali LCD, limitando seriamente l'ampiezza del desktop, a meno di utilizzare schermi di diagonali enormi (dai 46" in su, per un Full HD 1920x1080). Se gli schermi LCD oggi in commercio non soddisfano le tue esigenze di gioco, la soluzione consiste nell'abbinare un televisore al plasma a un normale monitor. Utilizzando la doppia uscita video presente in tutte le VGA, potresti sfruttare la resa cromatica e l'istantanea reattività del plasma solo quando serve, ovvero durante l'esecuzione di giochi e film.

La console di *Enemy Territory: Quake Wars* facilita la cattura di filmati relativi alle azioni di gioco più spettacolari e concitate.

REGIA RAFFINATA

Dopo aver visto gli spettacolari replay di *Halo 3* su Xbox 360, mi è venuta l'idea di sfruttare la medesima funzione in *Enemy Territory Quake Wars*, per dare vita a filmati e sfondi del desktop da condividere con gli amici del clan. Durante la riproduzione, però, rimango legato al mio punto di vista e a quello dei miei compagni. Non c'è la possibilità di scorrazzare liberamente per la mappa?

Fey

Il fenomeno dei replay è nato e si è sviluppato in ambito PC molto prima di raggiungere le altre piattaforme di gioco, ed *ETQW* non fa eccezione. Laddove i menu del gioco latitano, infatti, giunge provvidenziale la console dei comandi: dopo aver registrato la partita (premendo F12 due volte, per iniziare e terminare il salvataggio su hard disk) e aver avviato la riproduzione utilizzando l'apposita opzione replay, quello che devi fare è inserire nella console l'istruzione **demo_noclip 1**, che ti permetterà di allontanarti

Solo per esperti Un portatile catalizzato

Come i possessori di portatili ben sanno, i Catalyst pubblicati mensilmente da ATI non sono installabili su tutti i notebook muniti di Radeon mobility. Molti di questi ultimi, infatti, possono funzionare solo grazie a driver realizzati dal produttore del portatile, rielaborati per ogni specifico modello. Dato che procrastinare per intere settimane l'esecuzione del gioco è alquanto fastidioso, da tempo gli utenti più "smanettoni" utilizzano delle utility in grado di modificare i Catalyst ufficiali quel tanto che basta a renderli digeribili ai portatili più schizzinosi. Tra quelle esistenti, la più affidabile è scaricabile dal sito **www.driverheaven.net/modtool/**, da qualche mese disponibile anche in una versione per Windows Vista. Il suo utilizzo è semplice: una volta decompressi i Catalyst e dopo aver bloccato sul nascere l'installazione standard, è sufficiente indicare al programma (utilizzando il tasto **Browse**) la cartella **ATI/SUPPORT/7-numerodriver** e premere **Modify**. L'installazione successiva e il conseguente riavvio dovrebbero completarsi correttamente. Per far sì che l'operazione vada a buon fine in ambiente Vista, è necessario disabilitare lo User Account Control. In caso di mancato avvio del programma in XP, invece, è necessario scaricare la patch **msxml4-KB927978-enu.exe** dal sito **www.microsoft.com/downloads**. Utilizzare driver modificati al posto di quelli ufficiali è un'operazione utile solo a chi incappa in un'insormontabile incompatibilità nei giochi, e non offre solo vantaggi. In alcuni notebook, i Catalyst disattiveranno l'uscita DVI o VGA secondaria, o bloccheranno il display su una specifica risoluzione, che potrebbe non essere quella nativa. Per questo motivo, è consigliabile – prima di sperimentare – conservare una versione sicuramente funzionante dei driver a portata di mouse.

Il Catalyst Control Center, così come i driver veri e propri, può essere modificato in modo da risultare compatibile con tutti i Radeon Mobility successivi al modello 9600.

L'ultimo *Medal of Honor* non ama le configurazioni dual GPU, rallentando in presenza di SLI e Crossfire.

dal tuo soldato e di attraversare in piena libertà tutte le zone della battaglia. Potrai raggiungere senza fretta le aree oggetto degli scontri più spettacolari grazie al comando **pausenetdemo** ed eliminare dallo schermo gli elementi dello HUD grazie all'istruzione **g_showhud 0**. Il comando **demo_scale**, seguito da un valore compreso tra 0.1 e 2, ti permetterà di variare la velocità di riproduzione, dando vita a moviole spettacolari che potrai catturare tramite programmi quali Fraps. I demo salvati da *ETQW* non sono composti da immagini, ma da valori e coordinate riguardanti i partecipanti al gioco, di conseguenza non occupano molti MB neanche in presenza di lunghi match tra 40 o 50 combattenti.

PARACADUTE SINGOLI

I miei due Radeon X1950 XT non si comportano come dovrebbero in *Medal of Honor Airborne*. Quando attivo la modalità Crossfire, la fluidità del gioco peggiora, invece di migliorare. Alcuni utenti mi hanno risposto che il problema potrebbe risiedere nella mia DFI ICFX3200 per processori Core 2 (possiedo un E6600), i cui driver sono pensati solo per le CPU di AMD. Pensi anche tu che sia questo il nodo della questione?

Valentino

L'ultimo episodio della serie *Medal of Honor* non ama le configurazioni a doppia GPU, indipendentemente dalla loro natura. Il bug è elencato perfino nelle FAQ ufficiali del gioco e, a quanto sembra, non verrà aggirato da patch apposite. Non posso che consigliarti di installare gli ultimi Catalyst e lasciare inattiva una delle due VGA per il tempo necessario a completare le tue missioni da paracadutista. Quelli riguardanti la presunta ottimizzazione dei driver ATi per le sole CPU AMD sono inutili allarmismi: l'azienda canadese ha pubblicato a metà ottobre dei driver per il Southbridge SB600 che offrono miglioramenti sia ai Core 2, sia agli Athlon, e i benchmark relativi ai Catalyst sottolineano la genuina attitudine dei Radeon a sfruttare il più possibile la velocità di calcolo dei migliori processori Intel. Le prestazioni della tua configurazione sono destinati solo a migliorare nel breve termine, dato che il diffondersi della piattaforma X38 spingerà ATI a impegnarsi nello sviluppo di driver per Crossfire più maturi, capaci di sfruttare appieno le SSE4 dei prossimi Core 2.

PENTIUM LONGEVO

Ho un budget di soli 300 euro per aggiornare il mio vecchio Athlon XP 1200, ormai inadeguato alle richieste degli ultimi RTS. Fino a qualche settimana fa, ero orientato verso un Athlon 3500+, ma il vostro articolo sull'overclock mi ha stuzzicato. C'è qualche processore di fascia bassa che si presti particolarmente a questa operazione?

Dan

Nella fascia più bassa di prezzo niente risulta essere più overclockabile del Pentium D 915, un dual core a 2,8 GHz munito di 2 Mb di cache L2. Esponente della famiglia Presler, il 915 può essere spinto, utilizzando l'economico dissipatore in dotazione, fino alla frequenza di 3,4 – 3,5 GHz. Utilizzando sistemi di raffreddamento più efficienti, sia ad aria, sia ad acqua, ed elevando contemporaneamente il front side bus sopra i 1.100 MHz è invece possibile fargli sfiorare i 4 GHz. Già a 3,5 GHz, la vecchia e superata architettura Netburst si comporta comunque egregiamente, eguagliando gli Athlon 5200+ in molti benchmark dedicati ai videogiochi.
Il Pentium D 915 è compatibile con gran parte delle motherboard 945, 965 e 975, ma in fase di acquisto è bene puntare solo sui modelli il cui BIOS permetta di variare il valore Strap, ovvero il rapporto tra la velocità del front side bus e la frequenza di funzionamento del Northbridge.
Le prestazioni, comunque, non crescono parallelamente agli Hz: con l'avvicinarsi dei 4 GHz, gran parte dei cicli di clock va sprecata dalla limitata cache L2 e dalla lentezza delle DDR, e durante l'esecuzione dei giochi, la VGA diventa determinante ancora prima.
Non confondere il Pentium D 915 con il suo predecessore a 2,8 GHz, dotato di sigla 820 e di processo produttivo a 90 nm. Quest'ultimo, molto presente nelle aste online, ha un valore TDP di 95 Watt e una consolidata avversione per l'overclock.

SOS Rapido Risposte brevi

D Con un Pentium4 a 3 GHz, 512 MB di RAM e una GeForce FX 5500 riuscirò a giocare a *Pro Evolution Soccer 2008*?

Renzo

R I requisiti minimi del gioco indicano una VGA 64 MB con pixel shader 1.1, equivalente a una GeForce3 o a un Radeon 8500. Di conseguenza, la tua GeForce FX dovrebbe risultare adeguata al motore di gioco. Probabilmente, per ottenere una buona fluidità non potrai però superare la risoluzione di 800x600. Se vuoi godere di un dettaglio dei giocatori più elevato, non posso che consigliarti di acquistare una GeForce 7600 AGP, una VGA dal prezzo di circa 70 euro che ancora gode di un ottimo supporto driver da parte di NVIDIA.

■ *PES 2008* richiede una semplice GeForce3 64 MB, ma le animazioni facciali dei giocatori possono essere osservate solo utilizzando VGA più recenti.

D Otterrei qualche incremento sostituendo, nel mio PC basato su Athlon 4200+, l'attuale GeForce 7800 GT con una 8800 GTX o Ultra?

Francesco

R Riusciresti certamente a raggiungere le risoluzioni più elevate anche nei giochi basati sul terzo motore *Unreal*, ma parte della velocità della GPU verrebbe vanificata dalla relativa lentezza del processore centrale. Se proprio vuoi sostituire la tua 7800 GT, ti consiglio di puntare su una 8800 GTS o su una delle nuovissime 8800 GT. Approfitto della tua lettera per rispondere ai tanti lettori che mi chiedono se è meglio orientarsi sui Radeon 2600 o sulle GeForce 8600: l'attuale fascia media di ATI offre prestazioni decisamente basse in presenza di giochi DX 10, evidenziando un problema di longevità che la rende poco appetibile. Gli investimenti dei videogiocatori muniti di motherboard PCI-E dovrebbero focalizzarsi, quindi, esclusivamente sulle 8600 e sulle ottime X1950, almeno fino all'arrivo delle nuove GPU RV670 basate su processo costruttivo a 55 nm.

D Dopo aver selezionato il mio personaggio in *World of Worcroft*, lo schermo inizia a lampeggiare e, per evitare il blocco del gioco, devo entrare nei Catalyst e cambiare l'impostazione A.I.

HenryMad

R Dalla descrizione da te fornita, i Catalyst sembrerebbero essere responsabili del problema, ma i sintomi sono quelli di una carenza di allocazione della memoria. Avvia *WoW*, seleziona il pulsante AddOn e, nella finestra successiva, inserisci 128 nella casella Script Memory. Se il problema si ripresentasse, rinomina le cartelle WTF e Interface, in modo che il motore rigeneri l'interfaccia da zero. Nel caso il caricamento si normalizzasse, potrai reinserire gli add on singolarmente, rilevando quello responsabile.

■ L'inserimento di numerosi add on può saturare la memoria dedicata a *WoW*, complicando il caricamento delle istanze.

D Quando lancio *Bioshock*, lo schermo diventa nero e compare la scritta **Out of Range.**

Matteo

R Il messaggio in questione indica sempre un monitor cui viene inviato un segnale di risoluzione o frequenza troppo elevata. Raggiungi la cartella d'installazione del gioco e apri il file **Default.ini** con il Blocco note. Modifica le voci FullscreenViewportX e FullscreenViewportY variandone i valori rispettivamente in 1440 e 900. Scrivi, poi, **dxdiag** nella casella esegui del menu **Start** e, una volta entrato nell'utility di diagnostica delle DirectX, seleziona il pulsante **Sostituisci** nella scheda **Altri argomenti** Mettendo il segno di spunta alla voce **Sostituisci con** e inserendo il numero **60** nella casella, il gioco si mostrerà senza ulteriori reticenze.

■ Una schermata nera abbinata alla scritta **Out of Range** indica l'invio di un segnale non compatibile con le risoluzioni e le frequenze del monitor.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.
2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.
3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.
4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.
5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFAREI
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono afflitti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10. .

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa
Gioco Preferito: *DEFCON*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto
Gioco Preferito: *Civ IV: Beyond the Sword*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Scrivere i testi sotto effetto di allucinogeni o, meglio ancora, in una vasca di deprivazione sensoriale.
Gioco Preferito: *Gears of War*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: [illegible] le persone sbagliate, al momento sbagliato, [illegible] pagarne le debite conseguenze.
Gioco Preferito: *Geometry Wars*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Tentare di condurre sulla retta via Alberto Falchi, rischiando però di finire come lui, magari pure peggio
Gioco Preferito: *Football Manager 2008*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un [illegible] sul palco [illegible] perché [illegible] Lato Oscuro ha il suo [illegible]
Gioco Preferito: *SW [illegible] 'Esercito dei Corrotti*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Seminare i suoi articoli di oscuri riferimenti, per mettere alla prova l'attenzione della redazione. Scellerata!
Gioco Preferito: *Obscure II*

La festa continua

Altro che seconda vita. Per divertirsi con tutti i grandi giochi della stagione ci vorrebbe una macchina del tempo. O un abito, come in *TimeShift*.

SULLO scorso numero avete trovato ben 25 giochi recensiti e vi basterà dare un'occhiata alla colonna qui a destra per accorgervi che anche GMC di Natale non vi fa mancare nulla.

Un po' come accade con le stagioni "impazzite", che regalano temperature miti in mesi tradizionalmente freddi, il fiume del divertimento su PC, quest'anno, non ha lasciato a bocca asciutta i giocatori nel corso dell'estate. Nondimeno, il momento d'oro del Natale viene salutato da una vera piena di titoli. Si può discutere all'infinito sulla brevità dei giochi "del giorno d'oggi", anche quando si tratta di nomi illustri, ma siamo convinti che chi ama gustare a fondo i propri acquisti difficilmente si sarà già ripreso dalla sbornia di capolavori dei mesi scorsi. A costoro, siamo lieti di annunciare che c'è parecchio fieno in cascina per affrontare il lungo inverno.

Quando vi sarete stancati di *Crysis*, *COD 4* e *Bioshock* (ma è davvero possibile?), troverete ad attendervi *Gears of War* e *TimeShift*. Se vi verrà voglia di chiedere qualcosa di diverso al vostro campionato di calcio virtuale di *PES 2008* o *FIFA 08*, non dovrete far altro che rivolgervi al Re dei gestionali *Football Manager 2008* o a uno dei suoi concorrenti, *FIFA Manager 08* e *Scudetto 2008*. Ancora, le gare realistiche di *Race 07* hanno saziato la vostra fame di realismo, ma c'è spazio per qualche emozione forte alla guida di una potente quattroruote? Le competizioni di *Need for Speed: ProStreet* vi accoglieranno a braccia aperte.

E questi sono solo alcuni dei "grandi attesi" che finalmente si materializzano sugli scaffali dei negozi. Come dimenticare l'ultima fatica del maestro Richard Garriott, *Tabula Rasa*? Abbiamo dedicato quattro pagine alla creatura dell'uomo che ha inventato il genere dei MMORPG e che, ora, ha deciso di rivoluzionarne i canoni. Ci sarà riuscito? Chi ha un po' di esperienza sulle spalle sa che solo il tempo riuscirà a dare risposta a questo quesito. Le scelte coraggiose non mancano, come scoprirete teletrasportandovi a pagina 74.

Altra storia è quella di *Hellgate: London*, che, vi preannunciamo, non ha mantenuto fino in fondo le promesse, pur confermandosi un gioco divertente. Ciò che lascia un po' di amaro in bocca è che la modalità multiplayer più stimolante di quello che, in fondo, è un GdR d'azione alla *Diablo*, sia legata a un canone mensile. Nei prossimi numeri di GMC, affronteremo la questione valutandola con maggiori elementi.

Per *Opposing Fronts*, la prima espansione "stand alone" del superbo *Company of Heroes*, abbiamo invece deciso di scrivere una pagina di guida all'installazione, alla luce dei problemi riscontrati da molti utenti con questo gioco – i lettori più attenti ne avranno trovato menzione nelle News dello scorso mese. Anche il voto è doppio: una valutazione tiene conto dei disguidi e contrattempi cui si potrebbe andare incontro, l'altra considera la qualità di *Opposing Fronts* una volta installato e pronto a essere giocato.

Chiudiamo la nostra carrellata sottolineando altri due titoli particolari. Il primo è *Puzzle Quest*, una vera rivelazione per chi apprezza i puzzle game; l'altro è l'episodio inaugurale della seconda serie di *Sam & Max*, un'avventura in clima natalizio... Follemente natalizio!

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 62

pag. 74

pag. 78

pag. 82

pag. 84

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Consegnare tutti i testi di un anno di lavorazione in giorno solo il 32 dicembre Del 2080.
Gioco Preferito: *The Witcher*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Consultare ogni giorno sito ufficiale della WWE, per scoprire che fine ha fatto il signor ince McMahon!
Gioco Preferito: *Red Orchestra*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere con la ma he funziona poco e il telefono che impazzisce. Ma si sa, lui risolve problemi
Gioco Preferito: *Civilization Special*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Usare la penna come un bisturi, applicando il suo talento a ogni genere videoludico.
Gioco Preferito: *Full Spectrum Warrior*

ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina.
Gioco Preferito: *PES 2008*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio adesso ha scoperto anche come usare gli SMS ICQ!
Gioco Preferito: *Sam & Max*

Premendo al momento giusto il tasto "R", velocizzerete l'operazione di ricarica dell'arma e guadagnerete un bonus al danno. Poco realistico, ma molto divertente.

I colori sono molto particolari, ma tecnicamente *GoW* è notevole, anche per quanto concerne la cura nei particolari.

GENERE: SPARATUTTO

GEARS OF WAR

Epic reinventa gli sparatutto, passando per Xbox 360!

IN ITALIANO

Sebbene la versione di *Gears of War* da noi provata fosse in inglese, il gioco sarà interamente tradotto in italiano, partendo dai testi a video e finendo con il doppiaggio delle voci.

È incredibile come, in pochi anni, certe abitudini possano cambiare. Sino a non troppo tempo fa, i migliori sparatutto erano una prerogativa del PC e solo in seguito venivano convertiti per console. Ora, la situazione si sta lentamente modificando, con il risultato che anche su console escono eccezionali esempi di questo genere, che gli utenti del PC possono giocare solo dopo qualche tempo.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Se nel caso di *Halo* e relativo seguito, il periodo di "conversione" è stato maledettamente lungo, tanto da far diventare il gioco obsoleto e poco attraente, *Gears of War* arriva sui nostri schermi in tempo utile per essere ancora attuale. Chi già conosce la versione per console ha bisogno di sapere poco in più: ci sono alcuni livelli aggiuntivi (una o due ore di gioco), una nuova modalità multiplayer (King of the Hill) e tre mappe inedite per le sfide online. La grafica è praticamente identica, ma grazie ad AntiAliasing e risoluzioni elevate, risulta decisamente più piacevole. Compratelo, punto e basta, se non lo avete per Xbox 360.

Esistono, però, anche giocatori che non ne hanno mai sentito parlare, o non lo hanno visto girare su console, e a loro dedichiamo la nostra recensione. Iniziamo col dire che *Gears of War* non è uno sparatutto in prima persona, bensì in terza. Vedrete il vostro alter ego mentre starete giocando, ma le meccaniche sono praticamente le stesse di un FPS, così come il sistema di controllo, con alcune differenze.

Tale scelta non è solamente stilistica, bensì è finalizzata allo schema di gioco, che apporta alcune innovazioni degne di nota.

È consentito accostarsi ai bordi delle colonne o appoggiarsi a qualsiasi ostacolo mantenendo la copertura dal fuoco nemico e, contemporaneamente, conservando una piena visuale di quanto accade attorno. Ciò permette di uscire allo scoperto solo al momento opportuno, per sparare e ricominciare a nascondersi. Ma non solo: si può scavalcare l'ostacolo, saltare da una

"Gears of War non finisce mai di regalare sorprese"

barriera all'altra, rimbalzando da rifugio a rifugio sino a trovarsi nel punto ideale per eliminare il nemico. Ciò implica che non è sufficiente essere dei veri cecchini per andare avanti. Bisogna innanzitutto capire e interpretare la struttura del livello, e solo in seguito affidarsi alla propria abilità con mouse e tastiera per superare la sezione. Il bello è che esistono diversi modi di interpretare ogni "mappa", e la presenza di un gruppo di alleati non fa che aumentare le possibili strade da prendere. Se un commilitone viene

DIRECTX 10 Vs DIRECX 9

Abbiamo provato a giocare *Gears of War* sfruttando sia le DirectX 9, sia le DX 10, andando a cercare le differenze. Un'impresa alquanto faticosa, purtroppo. Come potete notare dal nostro confronto, non si nota alcuna differenza per quanto riguarda la qualità dell'immagine. Di contro, il frame rate crollerà a picco, sino a far risultare *Gears of War* ingiocabile con schede di fascia media quali le Radeon HD 2600 e Geforce 8600 GT. Sappiamo che le DirectX 10, se ben programmate, possono offrire una velocità d'esecuzione superiore alle DirectX 9, o quantomeno appensantire il gioco ma abbellendolo. In *GoW*, però, non si è verificato alcuno di questi scenari. La cosa non ci stupisce: sapevamo che il gioco sarebbe stato identico, come ci avevano anticipato i programmatori. Ci chiediamo solamente cosa faccia di preciso l'opzione DirectX 10, oltre a diminuire il frame rate.

DX9

DX10

■ Curare i propri compagni è rischioso, ma anche utile per non trovarsi a lottare in completa solitudine. Se non ce la farete subito, non preoccupatevi: ripulita l'area, i compagni torneranno in piena salute.

360 CONTRO PC

La versione per PC di *Gears of War* è stata oggetto di maggiori attenzioni da parte dei programmatori, che hanno sfruttato il tempo in più a disposizione per offrire dei contenuti aggiuntivi. In particolare, troverete tutte le mappe multiplayer ufficiali scaricabili dal servizio Live per Xbox 360, tre mappe multiplayer inedite e cinque nuovi livelli nella campagna single player. Non manca un editor di livelli, che farà la felicità dei modder. Ah... ci sarebbero anche degli effetti DirectX 10, ma devono essere stati nascosti bene.

■ In *GoW* è più importante saper sfruttare la struttura del livello che essere dei cecchini infallibili: rimbalzare freneticamente da una copertura all'altra è il segreto per arrivare velocemente alla fine.

JOYPAD O MOUSE?

Essendo nato su Xbox 360, *Gears of War* è studiato per essere controllato con un joypad e non a caso, collegando l'Xbox 360 Controller for Windows, questo viene immediatamente riconosciuto e configurato. Naturalmente, non manca la possibilità di comandare il proprio eroe con il tipico abbinamento tastiera/mouse. Al contrario di quanto accadeva con *Halo 2*, anche sfruttando il sistema di controllo tipico del PC, si riesce a giocare alla grande senza differenze degne di nota. Per fare capriole e salti, basterà un doppio colpetto a uno dei tasti WASD, e saranno sufficienti pochi minuti per trovarsi perfettamente a proprio agio.

ferito, sarete liberi di scegliere se proseguire momentaneamente senza di lui oppure accorrere in suo aiuto, rischiando per riottenere il suo prezioso ausilio.

Gears of War non è, quindi, il solito giochino nel quale sparare a più non posso e proseguire comunque: la componente tattica è fondamentale, ma non si limita a quanto abbiamo sottolineato. Prendendo spunto da *Halo*, i programmatori hanno deciso che l'arsenale doveva essere limitato a tre armi più le granate, obbligando a continue scelte su cosa sia meglio portarsi dietro, in relazione al tipo di avversari che si affrontano e alla geometria del livello: un alternarsi fra claustrofobici corridoi (perfetti per colpi ravvicinati di shotgun) e spazi più aperti nei quali un mitragliatore è eccellente per ripulire la zona dalla feccia nemica.

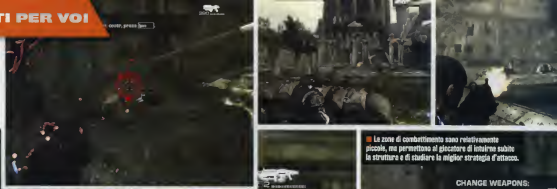
Sempre da *Halo* deriva l'approccio "a stanze". Tutta l'azione si svolge in piccole minimappe, ognuna delle quali rappresenterà uno scontro con una serie di nemici. Superato l'obiettivo, ci si muove avanti e si ricomincia con una nuova ondata nell'area successiva.

Sicuramente ne risente la libertà d'azione e gli appassionati dei giochi in stile *Crysis* storceranno il naso di fronte a simili scelte. D'altro canto, però, vengono esaltati il design dei livelli e l'Intelligenza Artificiale degli avversari, che effettivamente risulta molto convincente. Per un programmatore, realizzare dei personaggi in grado di muoversi coerentemente all'interno di un livello enorme è un'impresa ciclopica, mentre è più semplice creare un set di regole che permettano di ottenere comportamenti molto credibili se ci si limita a spazi ridotti. Lo hanno dimostrato titoli quali *Half-Life*, *Halo* e la conferma arriva anche da *Gears of War*. Ogni scontro sarà emozionante e non si avrà mai l'impressione di lottare contro degli zombi privi di cervello. Non che gli avversari facciano chissà cosa per stupire, sia chiaro, ma il loro modo di proteggersi e attaccare, unito alla capacità di coordinarsi, ne rende i comportamenti estremamente convincenti.

Un'altra scelta di design azzeccata è l'assenza di una barra dell'energia (in maniera simile a *Call of Duty 4*): il mirino si colorerà gradualmente di rosso man mano che verrete imbottiti di piombo, indicando in maniera non invasiva il vostro stato di salute. Quando raggiungerà il livello critico, basterà accovacciarsi quale istante per riprendere fiato e ripristinare le forze perdute. A parole sembra facile, ma quando ci si trova nel bel mezzo dell'attacco non è così banale. Inizialmente, gli avversari non vi incalzeranno troppo da vicino, e riuscirete a sferrare l'assalto quando meglio crederete. Man mano che

■ Volendo, potrete visualizzare con precisione la traiettoria della granata, ma fate attenzione, dal momento che in quegli istanti rimarrete esposti al fuoco nemico.

ANTIALIASING BLINDATO

Gli affezionati dell'AntiAliasing avranno una buona notizia e una cattiva. Quella buona è che, al contrario di altri titoli, l'AntiAliasing è attivabile insieme agli effetti DirectX 10. Quella cattiva è che non migliora la qualità grafica, ma fa degradare in maniera netta il frame rate. Triste, ma vero.

Le zone di combattimento sono relativamente piccole, ma permettono al giocatore di intuirne subito la struttura e di studiare la miglior strategia d'attacco.

I nemici inizialmente staranno sulla difensiva, ma proseguendo nel gioco diventeranno sempre più aggressivi.

avanzerete, però, la I.A. tenderà a essere più aggressiva, lasciandovi pochi istanti di tregua e mettendovi sempre alle strette. Anche i compagni d'avventura, pur molto attivi e astuti, nei livelli avanzati verranno feriti con maggiore facilità e starà a voi curarli costantemente per non rimanere a lottare da soli.

Il bello di *Gears of War* è che non finisce mai di regalare sorprese. Sebbene la trama sia quanto di più banale si possa immaginare, la frenesia dell'azione non lascia tempo alle critiche. Quando si lancia il gioco, non ha senso chiedersi alcunché: ciò che serve sapere è che gli altri sono cattivi, poi bisogna lasciar cantare le armi da fuoco. Un approccio poco elegante, forse, ma certo non meno divertente di altri. Inoltre, *GoW* non è troppo frustrante e l'assenza del salvataggio libero non si nota. I vostri progressi vengono messi al sicuro ogni volta che superate una "stanza", quindi con molta frequenza. Non esiste nemmeno una gestione dei salvataggi: ci si connette con il proprio profilo Live (approfondiamo l'argomento in uno spazio apposito in queste pagine) e si gioca. Le opzioni sono "Inizia" e "Continua", niente di più semplice. È impossibile rimanere bloccati e, soprattutto, non ci saranno mai dei veri e propri bivi in cui scegliere. Certo, in qualche livello capiterà di dover

"La fisica è praticamente inesistente"

decidere per l'una o l'altra via, ma la differenza si concretizza solo nel seguire la situazione da un punto di vista piuttosto che da un altro.

Gears of War è uno sparatutto frenetico e al tempo stesso tattico, che prende le distanze da quanto siamo abituati a vedere su PC, almeno quanto a ritmi. Funziona alla grande e, pur essendo uscito prima per Xbox 360 che per PC, nasce su un motore, l'Unreal Engine 3, realizzato per computer da un grande nome dei videogiochi per questa macchina da gioco, Tim Sweeney. Graficamente, si nota il tipico stile della serie *Unreal*. Non tanto per quanto riguarda i colori, meno accesi di quanto visto in passato, ma per lo stile dei personaggi. Siamo di fronte a marine "pompatissimi", con muscoli al limite del ridicolo, sprezzanti del pericolo e capaci di battute ironiche anche nei momenti più tesi. Lo stile non è certo ricercato, ma funziona a pennello e l'imponenza del nuovo motore di Sweeney esalta ogni dettaglio di scenari e modelli tridimensionali, che risultano letteralmente imbottiti di texture di ogni tipo.

La grafica è notevole e, sebbene le tinte cupe appiattiscano in qualche maniera la dinamica del colore, effetti speciali e dettagli sono sempre esaltanti. Il motore non si può certo definire snello, ma bisogna ammettere che si riesce a farlo girare fluidamente anche su PC non proprio

PC VECCHIO FA BUON BRODO

Sostenere che *Gears of War* sia un gioco snello sarebbe una bugia. Possiamo però affermare con certezza che non è necessario un computer mostruoso per farlo girare al massimo del dettaglio. Su un Core 2 Duo E6600, con 2 GB di RAM e una GeForce 7900 GT (scheda molto economica, oggi), il gioco filava alla grande anche a 1280x1024, con tutti gli effetti al massimo escludendo l'AntiAliasing. Abbiamo provato anche una GeForce 8800 GT e una 8600 GTS. La prima ha digerito senza problemi anche l'attivazione degli effetti DirectX 10 e l'AntiAliasing, mentre la seconda ha esibito parecchie incertezze in modalità DX 10, pur filando alla grande in DirectX 9.

Gli effetti di luce sono tecnicamente spettacolari, ma l'impatto viene leggermente offuscato dalle tinte cupe del gioco.

LIVE SILVER O GOLD?

Non abbiamo ancora avuto modo di provare le modalità multiplayer di *Gears of War*, poiché al momento della stesura di questo articolo i server erano deserti. Per questo motivo, vi rimandiamo a una recensione accurata in uno dei prossimi appuntamenti con l'Extended Play, nella rubrica Next Level. Siamo certi, però, che se la qualità sarà identica a quella della versione console, online ci sarà da divertirsi. Attenzione: con l'abbonamento Silver (quello gratuito) al servizio Games for Windows – Live non saranno disponibili alcuni contenuti, riservati a chi ha deciso di investire denaro in quello Gold, che in più offrirà statistiche, Matchmaking (per personalizzare a piacere le sfide online) e i tanto apprezzati Obiettivi (come quelli recentemente introdotti in *Half-Life Episode 2*).

aggiornatissimi. I possessori di configurazioni all'ultimo grido, in più, potranno attivare gli effetti DirectX 10 e l'AntiAliasing. Ammettiamo di aver faticato a notare gli effetti DirectX 10: colori (forse) leggermente più vivi in alcune situazioni, ma bisogna proprio andare a cercare le differenze col lanternino, sempre di trovarle. Praticamente, se non avete una scheda DX 10, o ne avete una lenta, non dovrete strapparvi i capelli per quanto vi perdete... tutt'altro.

Spendendo due parole sulla fisica, bisogna rimarcare che è praticamente inesistente. Non potrete distruggere alcun elemento dei fondali, né godere di chissà quale effetto speciale. Sebbene l'Unreal Engine 3 supporti l'accelerazione fisica anche su schede PhysX, Epic ha deciso di non sfruttare tali potenzialità in *Gears of War* e l'unico vero utilizzo delle leggi di Newton è quello relativo alle animazioni dei personaggi, effettivamente molto curate e capaci di far sembrare snelli e atletici anche i goffi e sproporzionati marine.

Per un'analisi dettagliata delle modalità multiplayer, vi rimandiamo a un futuro approfondimento sulle pagine della rubrica Next Level: al momento della stesura della nostra recensione, infatti, i server erano deserti. Nella versione Xbox 360, le modalità di gioco in Rete erano molto piacevoli e possiamo supporre che non ci saranno differenze degne di nota, anzi, grazie a tre nuove mappe e alla inedita modalità King of The Hill, *Gears of War* in multiplayer dovrebbe essere ancora più completo. Segnaliamo solo la necessità di un abbonamento Gold (quindi a pagamento) a Games for Windows – Live per godere a pieno di tutti i contenuti (come le statistiche online, gli Obiettivi e il Matchmaking) esattamente come accade nella versione per console. Peccato per l'impossibilità di giocare PC contro console, una chicca che avremmo apprezzato non poco.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Crysis, Dic 07, 9
Lo Sparatutto con la "s" maiuscola. Se cercate azione, spettacolarità ed enormi spazi dove muovervi liberamente, è il titolo che fa per voi.

Lost Planet, Ago 07, 8 ½
Se preferite giocare in terza persona piuttosto che in prima, dovete dare una chance a *Lost Planet*, che si è rivelato molto divertente.

info ■ Casa **Microsoft Game Studios** ■ Sviluppatore **Epic Games** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 54,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.gamesforwindows.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sist. Cons. **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 320 MB DX 10, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Ritmo serrato per tutto il gioco
- Ottimo dal punto di vista grafica
- Valida I.A.

- Stilisticamente si poteva fare di meglio
- Fisica assente
- Effetti DirectX 10 invisibili

Gears of War è un'eccellente conversione. Introduce delle interessanti novità rispetto alla versione per Xbox 360 e risulta godibile sia con mouse e tastiera, sia con un joypad. È un'interessante variazione sul tema degli sparatutto ed è più vicino allo stile di *Halo* che a quello di *Unreal*.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	I.A.
9	7	9	8	9	8

Le belle ragazze non mancano anche in questo capitolo, ma si limitano a sventolare qualche bandiera e poco più.

Un look molto aggressivo renderà meno evidenti graffi e bozze sulla carrozzeria.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Dalle tenebre alla luce del giorno. Dalle fughe dalla polizia alle corse negli autodromi.

IN ITALIANO

Need for Speed ProStreet è stato completamente tradotto in italiano.

LA critica più diffusa nei confronti di *Need for Speed*, e probabilmente quella più condivisibile, è relativa alle poche differenze che caratterizzano l'uno dall'altro gli ultimi episodi della saga.

Most Wanted e *Carbon*, pur divertenti e per certi versi diversi, sembravano lo stesso gioco con qualche piccolo ritocco stilistico. Con *ProStreet*, Electronic Arts ha preso il coraggio a due mani e ha scelto una strada completamente differente, stravolgendo sia lo stile grafico, sia la struttura stessa del gioco. Quasi, non lo si può più considerare un appartenente alla serie *Need for Speed*, se consideriamo che l'atmosfera che caratterizzava i precedenti capitoli è stata eliminata del tutto. Nessuna rocambolesca fuga dalla polizia, nessuna città da conoscere ed esplorare sfrecciando come pazzi, nessun sorpasso azzardato in mezzo al traffico notturno.

Se, fino a oggi, il leitmotiv del gioco era rappresentato dalle affascinanti corse illegali lungo le vie cittadine, con *ProStreet* EA vuole strizzare l'occhio alla naturale evoluzione di questo mondo, a chi ha deciso di abbandonare la via oscura delle scommesse clandestine sulle corse per sfogare la propria passione motoristica all'interno di circuiti attrezzati, in piena sicurezza. Una tendenza che è piuttosto diffusa negli Stati Uniti e che vede il suo apice in manifestazioni come le Hot Import Nights, alla base del principale concorrente di *NfS: ProStreet*, ovvero *Juiced 2*.

Dimenticate l'enorme mappa liberamente esplorabile: ora si corre su tracciati più consueti, con una manciata di avversari a bordo di altre auto e la totale assenza di traffico. Scordate anche la trama di sottofondo, con tanto di splendide modelle e battutacce rubate a "Fast and Furious". Resta però immutata la varietà delle discipline affrontabili, che spaziano dalle semplici gare a chi arriva primo alle esibizioni di drifting, passando per le competizioni a checkpoint e per le sfide di accelerazione.

Se le gare di drifting e di accelerazione sono praticamente identiche a quanto visto in passato, prendendo in esame le più comuni corse non si faticano a notare le differenze relative al sistema di controllo.

> "L'approccio è più ragionato e, per certi versi, simulativo"

Si è passati da uno stile completamente arcade a un approccio più ragionato e, per certi versi, simulativo. Sia chiaro: *ProStreet* è a tutti gli effetti un gioco di guida semplice e immediato, ma è innegabile che i programmatori abbiano cercato di renderlo più verosimile, pur mantenendolo accessibile a tutti. È ora necessario prestare molta più attenzione a come si controlla la vettura e se si è sempre stati abituati a dare un colpetto di freno a mano per affrontare i tornanti più infidi, bisognerà entrare nell'ordine di idee di frenare con un più largo anticipo – possibilmente evitando di far fumare gli pneumatici, se si vuole evitare di arrivare lunghi. Il trasferimento dei pesi

I.A. IN CRESCITA

Se c'è un aspetto di *ProStreet* di cui non si può parlare male è l'Intelligenza Artificiale degli avversari. Sia che corriate con auto identiche, sia che vi gettiate nelle gare/mischia con differenti tipi di vetture, noterete che ogni personaggio ha la propria personalità, che tende a tagliare la strada quando lo superate e a spuntarvi da un lato quando meno ve lo aspettate. Se pressate gli avversari, potete anche riuscire a farli sbagliare, ed è sempre una soddisfazione sfidare un pilota durante una staccata, eseguirla al limite e vedere il concorrente che non ce la fa e si schianta contro le protezioni.

Le gare su circuito ricordano per certi versi quelle di *Forza Motorsport 2* su Xbox 360... ma solo vagamente.

■ Nelle gare di velocità basterà distrarsi un attimo per ritrovarsi cappottati. Da vedere è spettacolare.

ACCELERAZIONE: BURNOUT INDISPENSABILI

Le gare di accelerazione introducono un'interessante novità, che almeno le prime volte non mancherà di esaltarvi. Prima di iniziare la folle corsa verso il traguardo, dovrete infatti scaldare al meglio le gomme. Avrete dieci secondi per sgasare come non mai, cercando di tenere i giri del motore entro un certo livello. Maggiore la vostra abilità, maggiore il bonus in grip che vi verrà elargito: un burnout perfetto vi permetterà delle partenze fulminee e di battere anche auto decisamente più potenti delle vostre. Attenzione, però: ci vuole un attimo a distrarsi e a far fondere il motore.

■ Il blur è evidente solamente quando si usa il NOS: pochi secondi di incredibile accelerazione. Occhio, che non sarà facile controllare l'auto in queste condizioni.

assume nuova importanza, di conseguenza, anche saper scegliere la traiettoria ideale (indicata tramite una linea verde) viene in aiuto per strappare i tempi migliori.

I perfezionamenti al modello di guida non si limitano a questo e includono, finalmente, una simulazione dell'aerodinamica: le modifiche ad alettoni e spoiler influenzeranno pesantemente il comportamento dell'automobile, e l'effetto scia si sentirà parecchio durante le gare di velocità. Per la prima volta, inoltre, la serie *Need for Speed* contempla i danni alla vettura. "Appoggiatevi" a chi vi precede e vedrete i paraurti ammaccarsi e iniziare a traballare. Proseguite con la guida aggressiva e il pezzo volerà via. Nonostante tutto, però, non noterete serie differenze nel controllo della quattroruote, a parte una velocità di punta o una downforce leggermente inferiori se rovinate gli spoiler. Praticamente, anche correndo in maniera molto "sportiva", spintonando gli avversari per innervosirli, non faticherete a concludere le gare. Certo, alla fine dovrete mettere in conto d'investire parte del denaro guadagnato per le riparazioni. Solamente in caso di incidenti particolarmente gravi (prendere in pieno un palo a 180 all'ora, per esempio) dovrete abbandonare la competizione.

Questo per quanto riguarda le gare "standard", quelle di velocità sul circuito. Altre modalità sono, come da tradizione, differenti quanto a modello di guida e, in certi casi, anche a sistema di controllo, ma si rivelano molto simili a quanto visto nei precedenti capitoli della saga. Nelle gare di accelerazione, dovrete necessariamente gestire il cambio automatico: solo la perfezione nelle cambiate permetterà di spuntare qualche centesimo. Volendo, potrete anche decidere di gestire manualmente la frizione. Un particolare piuttosto divertente di questa modalità è la necessità di far slittare le gomme per scaldarle al meglio prima della partenza:

Alcune competizioni vedranno coinvolte solo auto identiche, altre invece consentono a differenti vetture di prendere parte alla stessa gara.

La linea verde tratteggiata indica la traiettoria ideale, e vi sarà di grande aiuto per imparare al meglio i tracciati.

Incredible Burnout!

Prima di lanciarsi in una gara di accelerazione sarà obbligatorio un bel burnout per scaldare le ruote: meglio lo eseguite, maggiore sarà il grip durante la sessione.

DRITTO LUNGO IL DESERTO

Sebbene la maggior parte delle competizioni di *ProStreet* si svolgano in tracciati relativamente brevi, non mancano alcune interessanti alternative. In particolare, alcune prove vi vedranno correre come pazzi lungo strade che attraversano il deserto, poco tecniche, quasi tutte rettilinee, lungo le quali sarà facile raggiungere velocità da brivido. Non ci vuole un esperto per guidare dritto, ma a quelle velocità, anche una minima curva o un semplice sorpasso possono diventare insidiosi: un errorino e le ruote perderanno trazione, con il risultato di uno spettacolare incidente.

diventa presto ripetitivo, ma, almeno all'inizio, vi esalterete nel cercare di ottenere il massimo bonus di grip, il tutto semplicemente dosando correttamente l'acceleratore.

Restano da citare le gare di drifting, che sono quelle che hanno subito meno attenzioni, risultando praticamente identiche ai precedenti capitoli.

La carne messa al fuoco da *ProStreet* è tanta, ma l'iniziale emozione dovuta alla novità scema in fretta. La sensazione di organicità tipica della serie è andata perduta, e l'impressione è quella di trovarsi a fare una serie di corse, slegate l'una dall'altra. Rimane la possibilità di curare al meglio le proprie vetture preferite, truccandole internamente ed esternamente, ma manca il fascino che riuscivano a emanare le competizioni underground, con tutta la loro ridicola quanto intrigante parata di bellimbusti e splendide donne che davano il "Via!". Non che in questo capitolo siano carenti le fanciulle, sia chiaro, ma paiono relegate al ruolo di belle statuine, distanti dalle vicende del gioco.

Per farla breve, diciamo che *ProStreet* non riesce a coinvolgere. Non è tanto la carenza della trama poco ispirata dei precedenti capitoli a renderlo piatto, ma è proprio la mancanza di stimoli e di difficoltà. Se, in passato, ci si faceva fermare dalla polizia, si "salutava" l'auto dei propri sogni. Se si veniva sconfitti nelle gare, si doveva riconquistare il territorio perso. Insomma, c'era sempre una certa tensione. In *ProStreet*, se vi andrà male non dovrete fare altro che riavviare la competizione. Nella peggiore delle ipotesi, spenderete del denaro per aggiustare il vostro bolide quando lo avrete ammaccato. Divertirà all'inizio, ma sul lungo termine, a nostro avviso, risulta poco interessante, portando a stufarsi prima di aver messo mano sulle vetture più potenti e spassose.

Lo stesso può dirsi della grafica, che per qualche motivo non riesce a convincerci. Non è brutta, sia chiaro, ma i colori leggermente slavati e l'assenza delle tinte forti che caratterizzavano i precedenti capitoli ci hanno lasciato l'amaro in bocca.

■ Attenzione quando scaldate il motore: esagerate e rischiate di farlo saltare per aria, bruciandovi la gara e parecchi soldi.

■ Ovviamente, è possibile modificare in ogni minimo dettaglio le proprie vetture: siamo certi che per alcuni sarà la caratteristica più apprezzata del gioco.

SEMPRE PIÙ AIUTI

La tradizione arcade di *Need for Speed* non lasciava spazio agli aiuti di guida: un sistema di controllo tanto "giocoso", del resto, era troppo semplice di partenza, e l'unico ulteriore ausilio poteva essere l'autopilota. *ProStreet*, di contro, ha delle velleità di realismo e un modello di guida che tiene conto di numerosi parametri, risultando decisamente più complesso da dominare (pur restando lontano dal concetto di simulazione). I più temerari potranno decidere di eliminare anche i pochi aiuti che il gioco impone (controllo trazione, ABS e controllo stabilità), per padroneggiare al meglio la vettura.

Il fumo sollevato dagli pneumatici è quanto di più denso e realistico abbiamo visto in un videogioco, e i modelli delle auto, soprattutto dopo essere stati "moddati" a suon di sportellate, mandano in solluchero, ma le tinte così cariche di colore stonano con quelle cupe tanto apprezzate dagli appassionati di *Need for Speed*.

Apprezziamo il coraggio di EA, solitamente restia ad apportare modifiche di un certo peso alle proprie serie di punta, ma non riusciamo a premiare al meglio i risultati, non certo scadenti, ma a nostro avviso lontani dai fasti del passato. Forse è proprio l'idea di passare da un tema scottante e intrigante a competizioni più realistiche e "politicamente corrette" che fa sfumare buona parte dell'adrenalina dei precedenti capitoli. Sicuramente, chi adora il tuning

> "Per la prima volta, la serie *Need for Speed* contempla i danni alla vettura"

non farà troppo caso a questo cambio di prospettiva, dal momento che rimane la possibilità di modificare ogni particolare della macchina, nonché di realizzare le proprie decalcomanie e, addirittura, simulare il tutto in una sorta di tunnel del vento molto semplificato. Siamo certi, però, che la maggior parte dei potenziali acquirenti di *ProStreet* vorrà anche giocare, oltre ad ammirare il bolide realizzato con tanta fatica.

Ci potrebbe pensare l'online a risollevare le sorti del titolo: la possibilità di scambiarsi i blueprint delle vetture (praticamente le vostre elaborazioni) e di sfidare persone in carne e ossa potrebbero aggiungere il pepe che manca, ma avendolo giocato in anteprima, non abbiamo avuto modo di testare le modalità di Rete. Il sistema di danni, almeno in teoria, potrebbe rendere molto "maschie" alcune sfide, spronando i più aggressivi a puntare all'eliminazione dell'avversario piuttosto che al semplice sorpasso, ma si tratta di speculazioni: quando i server saranno attivi e pieni di giocatori, tireremo le dovute conclusioni.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Juiced, Lug 05, 7
L'ennesimo clone di "Fast & Furious" semplice da giocare e con infinite possibilità di personalizzazione del proprio bolide.

Outrun 2006 Coast To Coast, Ago 06, 8½
La magia della serie *OutRun* continua nell'incredibile versione per PC, con una tonnellata di extra da sbloccare e tracciati da provare. Il tutto a un prezzo budget!

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Black Box** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.ea.com/nfs/prostreet/home.jsp

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB con supporto PS 2.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB con supporto PS 3.0**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ Modello di guida più accurato
■ Numerose località realmente esistenti
■ Sezione tuning molto curata

■ Noiosetto
■ Graficamente piacevole, ma poco incisivo
■ Niente fughe dalla polizia

Un gioco differente, che segna uno stacco netto dalla serie *Need for Speed*. Pur se ben realizzato, è però privo di mordente e piuttosto ripetitivo. Potenzialmente è molto longevo, ma siamo quasi certi che stuferà prima di vederne la fine.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	CIRCUITI
7	8	7	6	7	8

Le città di *TimeShift* sono ben poco solari, ma piene di combattimenti.

La tuta "intelligente" preseleziona il potere temporale migliore da usare in ogni situazione.

GENERE: FPS

TIMESHIFT

È decisamente il periodo delle "tute" dai poteri super.

INDIETRO NEL TEMPO, IN ITALIANO

TimeShift è stato completamente tradotto in italiano, testi e voci compresi. Il doppiaggio è ben caratterizzato: l'espressione di stupore nei nemici quando usate i "poteri temporali" non sembra quella di un artista bulgaro fuori sincrono (con tutto il rispetto per gli artisti bulgari).

FISICA TEMPORALE

La fisica di *TimeShift* è "parziale": potrete far saltare in aria i nemici, che peraltro sono governati da un sistema rag-doll molto ben realizzato, e distruggere o spostare alcuni elementi quali i barili, le sedie o le casse. Tutto il resto, sembra inamovibile anche a intere giberne di granate. Da notare che persino alcune superfici di cemento armato risentono dei vostri colpi, mentre altre di legno non fanno una piega.

SPESSO, la trama negli FPS è a dir poco secondaria: il giocatore sa che deve sparare pressoché a tutto quello che si muove, evitando proiettili, granate e raffiche di mitra.

Nel caso di *TimeShift*, gli sviluppatori si sono addirittura superati: inizierete il gioco senza sapere "chi siete e cosa state facendo", in un mondo orwelliano in cui grandi schermi indistruttibili trasmettono incessantemente il messaggio politico di un "non ben definito" leader totalitario, mentre tutto intorno a voi è un panorama di desolante distruzione urbana. E sì, ogni oggetto che si muove, o quasi, vi spara addosso. Ordinaria amministrazione, insomma.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Non vogliamo rovinarvi la "sorpresa" della rivelazione della trama, che avviene con un misto di flashback e di filmati tra un livello e l'altro: ci limiteremo a dirvi quel che scoprirete molto presto, ovvero che siete uno scienziato (una professione di moda nel mondo dei videogiochi) che è andato indietro nel tempo per rincorrere un collega disonesto e dai dubbi principi morali. Arrivato nel 1939, però, si accorge di essere finito in "1984" (la famosa opera di George Orwell). Lo scienziato senza scrupoli ha modificato il passato e ora il mondo ha bisogno di un'aggiustatina che lo riporti sui binari della Storia.

Al centro di *TimeShift* c'è la tuta temporale che indossate: al di là del buffo elmetto decisamente rétro, questo speciale indumento non vi ha solo portato indietro nel tempo, in un passato alternativo e ben peggiore di quello riportato sui libri di Storia, ma vi permette di utilizzare tre "poteri", ognuno dei quali dura però pochi secondi.

Il primo è quello di "rallentare" il tempo attorno a voi, come il celebre "bullet time" di *Max Payne*, oppure di Neo alla fine di "Matrix" (parliamo del film, non del discutibile gioco per PC). Il secondo è la sua naturale evoluzione, cioè una vera e propria "pausa". Immaginate di premere il tasto del fermo immagine durante la visione di un DVD, e poi di muovervi all'interno delle scene di un film d'azione, con corpi fermi a mezz'aria dopo essere stati scaraventati ovunque da un'esplosione, proiettili sospesi ad altezza uomo, e via dicendo. Infine, c'è il più affascinante di tutti, almeno sulla carta, ovvero il "rewind", che vi permette di tornare indietro nel tempo di una manciata di secondi.

> **"TimeShift è il primo FPS per i marziani con otto dita per mano!"**

TimeShift è un FPS studiato per essere giocato con questi poteri: se non li utilizzerete, verrete uccisi a ogni scontro a fuoco, dove la quantità e la qualità dei nemici e delle loro armi è davvero imponente. Inoltre, l'energia vitale della vostra tuta si abbasserà in modo molto rapido non appena verrete colpiti, e sotto il fuoco nemico non resisterete molto. Ecco quindi che in mezzo a una battaglia è d'obbligo rallentare il tempo, scattare sul fianco dei nemici, e scatenare un fuoco d'inferno da dove non se lo aspettano, mentre loro, lentissimi, provano inutilmente a correggere il tiro. Ancora più divertente è la possibilità di bloccare l'azione e spostarvi dietro di loro, magari dopo avergli "rubato" l'arma mentre fanno le belle statuine.

Il fatto di tornare indietro nel tempo è invece molto scenografico, ma spesso inutile, almeno nei combattimenti. Se lancerete una granata in mezzo ai nemici e invertirete lo scorrere del tempo dopo l'esplosione, noterete i corpi "tornare" indietro, e i morti tornare vivi e vegeti. Voi che siete "fuori" dalle regole del tempo, però, non vi troverete con una granata in più. Il reale utilizzo di questo potere capita quando venite colpiti da una bomba "magnetica", per esempio: invece

MULTIPLAYER A TEMPO

Immaginate di usare il potere per "andare in avanti" nel tempo: infatti, rimandiamo la valutazione del comparto multiplayer di *TimeShift* a uno dei prossimi numeri del Next Level. Per il momento, possiamo dirvi che, oltre alle "solite" modalità di "Deathmatch" e "Cattura la bandiera", ne troverete alcune dedicate al potere temporale delle tute di questo gioco. Il multiplayer supporta 16 giocatori e, per ora, non è prevista la possibilità di sfidare online gli utenti di Xbox 360.

Gli ambienti e le mappe di *TimeShift* sono molto diversi e ben caratterizzati.

Per sfuggire a raggi laser e missili a ricerca, è consigliabile "congelare" l'azione.

SISTEMA DI SALVATAGGIO

Per fortuna, è possibile salvare quando si vuole: questa è una benedizione, dato il tipo di gioco, in cui è possibile morire all'improvviso per una granata o una raffica particolarmente fortunata. Inoltre, è presente anche un sistema di salvataggio automatico che si preoccupa di salvare i dati dopo ogni battaglia principale o il raggiungimento di ogni obiettivo.

ARMI E MOLTO TEMPO A DISPOSIZIONE

Le armi di *TimeShift* sono davvero soddisfacenti, ma potrete portarne solo tre con voi. Ogni arma ha due possibilità di fuoco e normalmente quello secondario è più potente, ma impiega un numero maggiore di munizioni. Di seguito trovate un elenco delle armi principali.

Il fucile a pompa datato "1939 alternativo" ha gli effetti devastanti di una lupara: a distanza ravvicinata, fa fuori il nemico con un colpo solo. Il fuoco secondario è un colpo doppio ancora più potente.

Quando avete bisogno di un mitra, questo è quello che fa per voi: tanti colpi, anche se molto, molto imprecisi. Non è la nostra arma preferita, anche se può lanciare una granata.

Un lanciarazzi spettacolare: come quello di *Half-Life 2* permette di guidare il missile fino all'obiettivo. Il colpo secondario è il "mirino".

Il fucile da cecchino permette di far saltare la testa a ogni nemico, ed è una gioia da usare insieme ai poteri temporali. Fermate il tempo, "headshot", e sotto un altro.

Quest'arma medievale ha ancora molto da dire nell'epoca moderna, specie quando ha una testata esplosiva. Colpite il nemico, e dopo qualche istante, esplode.

Le truppe temporali del nemico (pensavate di essere i soli?) usano un'arma a energia devastante, che può usare un super colpo come fuoco secondario. Un po' imprecisa, ma non male.

Il lanciafiamme non è "esattamente" un lanciafiamme: spara dei proiettili normali, che però incendiano i nemici, i quali bruciano davanti a voi.

I nemici con jetpack ricordano i tempi gloriosi di *Rocket Ranger*!

CONTENUTI EXTRA

Come nei DVD video, in *TimeShift* sono presenti degli extra. In pratica, sono i video che vedrete tra un livello e l'altro, i flashback e i brani musicali dei livelli completati. Inoltre, è presente anche una ricca galleria di bozzetti, che farà la gioia di chi apprezza i "dietro le scene".

di correre senza meta per poi esplodere, potrete invertire il flusso del tempo, e veder tornare indietro la granata al mittente.

Quest'ultimo potere è invece molto usato nei vari puzzle o enigmi che costellano i livelli di *TimeShift*: con una certa frequenza (due o tre per livello), troverete situazioni bizzarre in cui è necessario rallentare, o più spesso bloccare o invertire il fluire del tempo.

Sebbene si tratti di una bella iniezione di originalità, il sistema di controllo ci appare un po' macchinoso e confuso: oltre ai quattro tasti deputati al movimento, il salto, l'inginocchiamento, per caricare e lanciare le granate, avrete altri tre pulsanti per altrettanti poteri. *TimeShift* è il primo FPS per i marziani con otto dita per mano!

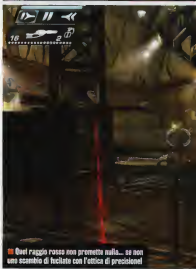
In realtà, i programmatori sembrano essersi accorti in tempo del problema, e come risultato troverete un ulteriore tasto che di default seleziona il potere più utile in un dato momento. Se siete in mezzo a una battaglia, si sposterà sul rallentamento o sulla pausa, per darvi tempo di prender fiato. Se venite colpiti da una granata magnetica, come detto prima, sul rewind. Questo rende il tutto un po' più meccanico, ma con qualche ora di pratica riuscirete a cavarvela efficacemente con le solite cinque dita. È un peccato, però, che questo problema capiti anche in prossimità degli enigmi: se vedrete una ventola girare vorticosamente, capirete al volo, guardando l'indicatore dei poteri e quello già preselezionato, che dovrete rallentare il tempo; un'asse in bilico su un barile, che cede sempre sotto il vostro

MUNIZIONI

Visto che l'energia vitale si "ripara" da sola (come capita sempre più spesso negli FPS), non troverete medikit in giro per i livelli di *TimeShift*. Tuttavia, per le munizioni, i programmatori hanno escogitato una soluzione più interessante. Oltre a poter raccogliere le armi e le munizioni dei nemici caduti, farete rifornimento "prelevando" le munizioni da casse presenti abbastanza spesso, e che vi faranno il pieno delle tre armi che porterete con voi.

INTELLIGENZA A TEMPO

La I.A. di *TimeShift* è piuttosto buona: i nemici riescono a reagire ai vostri movimenti, senza però brillare per tattica o strategia. Spesso, vi si gettano contro anche quando siete armati con munizionamento pesante, andando verso morte certa. Altre volte, invece, stupiscono nascondendosi dietro un ostacolo e bersagliandovi con armi a lunga distanza e colpi letali e precisi.

Il fucile di precisione e la balestra permettono di far saltare la testa ai nemici.

Quel raggio rosso non promette nulla... se non uno scambio di fucilate con l'ottica di precisione!

Più di una volta potrete (e dovrete...) utilizzare delle torrette.

BRUTALITÀ GRATUITA

TimeShift è uno dei giochi più truculenti degli ultimi tempi. Dove spesso gli FPS fanno sparire i cadaveri, o comunque impediscono al giocatore di infierire sui nemici caduti, *TimeShift* dà risultati degni di un film splatter ogni volta che lanciate una granata o un dardo esplosivo, con pezzi di corpi che volano da tutte le parti, e con una grafica che lascia poco spazio alla fantasia.

IN ALTERNATIVA...

Crysis, Dic 07, 9
Il migliore, al momento, insieme a *Call of Duty 4*: grafica ai massimi livelli, giocabilità spaziale, libertà di movimento, multiplayer molto intrigante. Solo, avrete bisogno di un PC ultrapotente.

Half-Life 2: Episode 2, Nov 07, 9
L'universo di Valve ha molto in comune con quello di *TimeShift*: un mondo umano, ma "stravolto" da invasori di un altro pianeta (in *TimeShift* sono "solo" di un passato alternativo). E comunque, è uno dei migliori capolavori!

peso, può essere "congelata" dalla pausa, e via dicendo.

TimeShift sembra un po' approfittarsi dell'elemento temporale, specie durante i combattimenti: sono troppo frequenti e molto complessi, e rischiano di diventare noiosi e ripetitivi. Forse per bilanciare i superpoteri temporali, forse per rendere il gioco un po' più lungo, il risultato è che praticamente a ogni curva di ogni corridoio, canyon o stanza, troverete un nugolo di agguerritissimi nemici, pronti a farvi saltare in aria in tutti i modi. Per fortuna, oltre a un sistema di salvataggio stile console (in precisi punti), sarà possibile salvare ovunque e in ogni momento.

I livelli, tra l'altro, sono molto lineari: quelli all'interno di edifici in rovina, basi militari, strutture di ogni tipo sono davvero dei corridoi, in cui quasi ogni biforcazione è bloccata da una parte da casse indistruttibili o inamovibili, o da porte più saldate che chiuse a chiave. Quelli all'aperto, sebbene siano un po' più aperti, comunque indirizzano il giocatore nell'unica direzione possibile, quella prevista e predetta dai programmatori. È un po' frustrante scoprire che non si può andare "da quella parte" solo perché c'è una cassa un pochino troppo alta, o addirittura un semplice sbarramento di filo spinato, ma nulla di compromettente.

C'è da dire che le mappe sono piuttosto varie e molto ben dettagliate: la città iniziale in rovina è un vero splendore, mentre i livelli all'aperto, sia quelli verdeggianti, sia quelli innevati, sono molto piacevoli: se non arrivano a *Crysis*, sicuramente solo al pari di titoli come *Oblivion*.

La caratterizzazione del mondo orwelliano è ben fatta, con armi, tute e velivoli dal sapore rétro ispirate allo steampunk più classico: non siamo alla Rapture di *Bioshock*, ma non c'è da lamentarsi. Purtroppo, il fatto di dover seguire una strada sola e di risolvere enigmi "semplificati" rovina un po' l'atmosfera.

Il tutto è condito da una grafica e da un sonoro di ottimo livello: pur non reggendo il confronto con *Crysis* e compagnia bella, il motore 3D di *TimeShift* si distingue sia per la bontà delle texture, sia per i modelli poligonali. Gli effetti grafici ormai iniziano a essere un po' gli stessi, e il look "metallico" non potrà non farvi venire in mente titoli come *Gears of War*, provato su questo stesso numero.

TimeShift è un buon FPS, il cui difetto principale è quello di essere uscito insieme a capolavori indiscussi come *Call of Duty 4* o *Crysis*; nondimeno, è uno dei titoli che vi consigliamo di tener presenti dopo aver concluso questi splendidi capolavori.

Paolo Paglianti

Info ■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Saber Int.** ■ Distributore **Vivendi Games** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.Timeshiftgame.com/it/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB di RAM di RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz Dual Core, 2 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN (16 giocatori)**

- **Grafica e sonoro molto buoni**
- **Ambientazioni intriganti**
- **Idea del tempo buona, ma non sviluppata al 100%**

- **Molto lineare**
- **Combattimenti continui e ininterrotti**
- **Può risultare monotono, alla lunga**

Fosse arrivato prima di *Crysis*, avrebbe creato un clamore ben diverso: originale, grafica molto buona, idee interessanti per un FPS altrimenti diretto e lineare. Peccato che gli sparatutto in prima persona non possano tornare indietro nel tempo!

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	TUTA TEMPORALE
9	8	7	7	8	8

I nemici sono dotati di abilità particolari, anche in grado di paralizzare per diversi secondi.

Il potere dei Logos è determinante in *Tabula Rasa*: trovarli sarà la vostra missione principale.

GENERE: MMORPG

RICHARD GARRIOTT'S TABULA RASA

La nuova creatura di Richard Garriott prende vita e porta il genere dei MMORPG verso nuove frontiere.

NELLA galassia dei videogiochi esistono persone con una marcia in più, menti in grado di creare o rivoluzionare un genere grazie alle loro "visioni" innovative.

Richard Garriott ha l'onore, e l'onere, di appartenere a tale categoria. Tra voi ci sarà sicuramente qualche giocatore abbastanza "navigato" da ricordare le sue creature: la serie di *Ultima* e il famosissimo capitolo *Online*, pietra miliare dei MMORPG. Lord British (questo il soprannome con cui Garriott è divenuto celebre) ha impiegato gli ultimi anni nello sviluppo di *Tabula Rasa*, sotto l'ala protettrice di NCsoft e Destination Games, un progetto con l'obiettivo di portare nuove idee a un genere ormai stantio come quello dei MMORPG.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

La trama, in questo titolo, riveste un ruolo di primaria importanza; non è un semplice riempitivo per giustificare qualche missione, bensì un vero e proprio intreccio radicato nelle fondamenta del gioco. Tutto ha inizio migliaia di anni fa, quando gli Eloh, una pacifica e avanzatissima civiltà aliena, svilupparono i Logos: frutto di una ricerca millenaria in grado di manipolare l'energia e, conseguentemente, di donare grande potere e conoscenza. La natura pacifica e generosa degli Eloh li portò a prodigarsi nella diffusione di questa "scoperta", trasmettendo il sapere ad altre civiltà. Un gesto tanto nobile quanto, purtroppo, ingenuo: non tutte le razze dell'universo erano pacifiche, e un ottimo (pessimo) esempio furono i Thrax. Tanto meschini quanto intelligenti, approfittarono della bontà degli Eloh per apprendere il più possibile, cercando poi di sopraffarli a tradimento. Un tentativo respinto che, però, segnò in maniera indelebile il futuro della diffusione dei Logos, convincendo parte degli Eloh (che avrebbero assunto il nome di Neph) della necessità di cambiare strada, controllando direttamente le civiltà meno evolute per mantenere la propria superiorità. Un'idea talmente radicata da portare a un'alleanza con ciò che rimaneva dei Thrax, destinando all'annientamento chiunque osasse opporsi alle loro idee. Il pianeta Terra non era ancora pronto per ricevere questo grande sapere, ma ne venne fatto partecipe grazie a dei segni pronti per essere scoperti e compresi a tempo debito. Quando i Bane (le forze che combattono agli ordini dei Neph) s'interessarono al nostro pianeta, nel frattempo evolutosi rapidamente, l'invasione fu repentina. Fortunatamente, un gruppo di umani dotati di particolari abilità e capaci di comprendere il potere dei Logos riuscì a sfuggire alla disfatta, addestrandosi su altri mondi, insieme a molteplici civiltà e formando l'AFS (Allied Free Sentients).

> "La trama riveste un ruolo di primaria importanza"

Le conseguenze di questa guerra sono visibili fin dai primi minuti di *Tabula Rasa*, superata la fase della creazione del personaggio. Ma procediamo con ordine. L'ultima fatica di Richard Garriott mette in campo una discreta varietà di opzioni estetiche e una differenza importante rispetto agli altri esponenti dei GdR online: inizialmente, non si sceglie nessuna classe. Il sistema di avanzamento è basato sui livelli, 50 in totale, ma la scelta del ruolo avviene in tre tappe ben distinte. I primi passi vengono mossi quali semplici reclute e al quinto livello è disponibile il primo bivio, con la possibilità di diventare Soldier o Specialist. Si tratta di scegliere tra un ramo principalmente offensivo e una carriera basata sul supporto, condizionando così le successive chance di avanzamento (dove al quindicesimo livello il ramo si biforca ulteriormente fino all'ultima tappa, verso il

IN INGLESE

Tabula Rasa ha solo il manuale e la guida repida tradotti in italiano; per il resto, il gioco è completamente in inglese, e i server sono localizzati in USA ed Europa. Per avere un'esperienza soddisfacente è d'obbligo conoscere almeno vagamente la lingua d'Albione, necessaria per seguire la trama che fa da sfondo alle missioni e comunicare con gli altri giocatori.

NOME E COGNOME

Durante la creazione del personaggio dovrete scegliere un cognome. Prestate attenzione durante questo procedimento, perché verrà assegnato in comune per qualsiasi nuovo alter ego. Oltre a caretterizzare ulteriormente i propri soldati, tale particolarità è utile per tenere "sotto controllo" i personaggi clonati degli altri giocatori, riconoscendo sempre la persona che c'è dietro.

UN NEMICO, TANTI NEMICI

L'esercito dei Bane può contare su svariate tipologie di unità, ognuna dotata di armi e abilità peculiari. Ci sono gli ingegneri che costruiscono insidiose torrette, Hunter in grado di immobilizzare il giocatore per alcuni secondi, Caretaker che curano e rianimano i compagni, mezzi meccanici particolarmente pericolosi e tante altre truppe altrettanto letali. Sul campo di battaglia, un soldato ben addestrato deve essere capace di cambiare tattica in base al nemico che ha di fronte.

■ I congegni per raccogliere risorse dai corpi dei nemici sono fondamentali per le abilità lavorative.

■ Difendere un punto di controllo è fondamentale, una sconfitta comporta la perdita di un intero avamposto.

■ L'entrata di un'istanza è spesso un ottimo posto per trovare volenterosi compagni d'avventura.

UN REGALO PER I LETTORI

Una delle caratteristiche più interessanti di un MMORPG è sicuramente l'interazione con gli altri giocatori; essa può avvenire tramite chat o, più simpaticamente, grazie alle emote.
Si tratta di brevi animazioni, spesso condite da una frase pronunciata dal vostro personaggio, che servono a sottolineare una situazione particolare o, più semplicemente, per fare due risate. Siamo felici di offrirvi in regalo, grazie a NCsoft, una nuova emote da utilizzare in gioco: **/golfclap**, un applauso dal tono sarcastico, utilissimo in mille occasioni – magari per premiare il pessimo operato di qualche amico. Per accedere alla emote avrete bisogno del codice d'accesso che troverete stampato sul retro della copertina del DVD, sul lato dei demo. Il DVD in questione è quello allegato alla omonima edizione di GMC, venduta a 7,90 euro. Per saperne di più, leggete la rubrica Esplora e Gioca, a pagina 130 di questo numero.

trentesimo, che specializza il personaggio definitivamente).
Ciò che salta all'occhio nella schermata di creazione del personaggio, però, è il pulsante "Clone": ogni giocatore ha modo di creare una copia del personaggio principale, ridefinendone il sesso e l'aspetto, ma conservando il livello raggiunto. Non è possibile, naturalmente, creare copie infinite. Si hanno, infatti, dei "Clone Credit" limitati; basta selezionare il pulsante apposito, presente anche dall'allenatore per l'avanzamento di classe, ed ecco un nuovo personaggio (senza soldi ed equipaggiamento) pronto per essere impiegato. È un'idea nuova e interessante, e per molti giocatori rappresenta la liberazione dall'obbligo di ripercorrere gli stessi contenuti per provare una strada diversa. C'è da dire, però, che un'altra fetta di utenti potrebbe non gradire completamente questo sistema e la presenza di diverse aree dove iniziare la propria avventura risolverebbe parzialmente il problema.

Ogni classe ha accesso ad abilità particolari (incrementabili fino a cinque livelli), che sfruttano tutte il potere dei Logos. Durante la loro esecuzione, infatti, si può osservare il proprio alter ego che "richiama" dei simboli particolari, per poi scagliare l'attacco selezionato. Il meccanismo ideato da Destination Games, però, è ancora più caratteristico: per avere accesso a queste abilità, il giocatore deve prima trovare i Logos relativi, in modo del tutto coerente con la trama alla base di *Tabula Rasa*. Questa peculiarità, da sola, è in grado di modificare l'esperienza di gioco, creando la necessità di esplorare il territorio alla ricerca dei segni lasciati dagli Eloh. L'aiuto dei "Ricettivi" è molto importante, in tal senso. Questi ultimi sono PNG (personaggi non giocanti) dotati del dono di "comprendere" il messaggio dei Logos, capaci di mostrare al giocatore la loro locazione e di fargli guadagnare esperienza (sono missioni a tutti gli effetti).

Il tutorial iniziale ha luogo in una zona riservata a un solo utente, e spiega i fondamentali del gioco. La "diversità" tanto ricercata da Richard Garriott si mostra fin da questa fase, dinamica e ben pensata, dove il compito principale è conquistare un avamposto con l'aiuto di una squadra di PNG, liberandosi dei Bane. Le meccaniche sono subito divertenti, specialmente per quanto riguarda il combattimento: una sorta di ibrido fra sparatutto in terza persona e MMORPG classico. La mira non è un fattore decisivo, quindi non aspettatevi un gioco dove centrare la testa uccide al primo colpo; il reticolo, infatti, si "aggancia" sui nemici permettendo di colpirli senza bisogno di aggiustamenti. È anche possibile (finalmente) impiegare l'ambiente circostante a proprio vantaggio, sfruttando un muretto a parziale copertura o un albero come riparo. I benefici sono concreti, grazie alla possibilità di assorbire i danni in percentuali ben definite.

Questa concezione del combattimento induce il giocatore a pensare allo stesso modo di un soldato sul campo di battaglia, cercando ripari a destra e a manca e sfruttando il proprio acume tattico. Particolari che si sposano bene con l'originale sistema pensato per il respawn (la ricomparsa dopo l'uccisione) dei nemici: la differenza con gli altri titoli è sostanziale, in quanto i Bane sbarcano letteralmente sul campo di battaglia, grazie a navicelle e teletrasporti che rendono l'esperienza di gioco molto più verosimile e coinvolgente. Per "insaporire" ulteriormente tale approccio, gli sviluppatori hanno introdotto un sistema a punti di controllo: alcuni

EDIZIONE DA COLLEZIONE

Anche *Tabula Rasa* viene venduto in un'edizione da collezione ricca di contenuti extra. Per 69,99 euro comprerete: il gioco, un DVD con il making of, la piastrina dell'AFS e la Challenge Coin, la guida sul campo dell'AFS (in inglese), sette schede con le mappe e un poster. In gioco, avrete a disposizione un pet robotico Boo Bot, una emote (animazione) con cui disegnare il Logos PHI, nonché un progetto utilizzabile per creare corazze uniche per voi e il vostro clan.

UN MIRINO PER AMICO

Il reticolo di mira, in *Tabula Rasa*, non è un banale puntatore, bensì uno strumento in grado di comunicare molte informazioni. Durante gli scontri a fuoco, compare un indicatore che segnala la direzione da cui provengono i colpi e, tramite diversi colori, l'efficienza della copertura: il verde rappresenta un'ottima posizione (75% di danno evitato), seguito dal giallo (50%), arancione (25%) e rosso (danno pieno).

LAVORI IN CORSO

Sviluppare un MMORPG richiede una mole di lavoro non indifferente, che non termina con la sua pubblicazione. Per mantenere vivo l'interesse dei giocatori, infatti, è necessario un supporto continuo al fine di ampliare i contenuti, e i ragazzi di Destination Games sono già al lavoro a questo proposito. In futuro, vi aspettano veri e propri mezzi da combattimento (PAU, Personal Armor Units) dedicati a personaggi di livello 40, la possibilità di controllare una squadra di PNG (livello 50) e abilità specifiche per i clan.

ABBONAMENTO MENSILE

Acquistando *Tabula Rasa* avrete diritto a un mese di gioco gratuito, superato il quale l'abbonamento sarà di 12,99 euro al mese.

INFORMAZIONI VITALI

Il sito ufficiale di *Tabula Rasa* (in lingua inglese), http://eu.rgtr.com/en/, è un portale ricco di informazioni relative ai contenuti del gioco. È possibile consultare un dettagliato bestiario con schede dedicate a tutte le tipologie di nemici, leggera la descrizione delle classi con le loro abilità e trovare tutte le dritte per scendera sul campo di battaglia ben addestrati.

RICHARD GARRIOTT, OVVERO UN PEZZO DI STORIA

Ovviamente, stiamo parlando della Storia dei videogiochi: Richard "Lord British" Garriott è uno dei designer di videogiochi più famosi, geniali e con la carriera più longeva. I suoi primi titoli hanno di fatto creato il genere stesso dei giochi di ruolo: la saga di *Ultima*, iniziata nel 1984 e ancora "viva" nella sua incarnazione online, viene tuttora indicata come il non plus ultra per questo genere. In particolare, i "capitoli" dal *IV* al *VII* sono semplicemente fantastici. Non per niente, esistono miriadi di remake e versioni gratuite per quasi qualsiasi piattaforma, che consigliamo a chiunque abbia un minimo d'interesse nei GdR di cercare sulla grande Rete e giocare subito!

CLASSI E CARRIERE

Il sistema di classi presente in *Tabula Rasa* è rappresentabile con un diagramma ad albero. Le tappe (tier) sono tre, e tutte ugualmente importanti:
Livello 5: Soldier e Specialist (il *primo* orientato al combattimento, il secondo al supporto)
Livello 15: Il Soldier può sceglierа tra Commando e Ranger, lo Specialist fra Sapper e Biotechnician
Livello 30: ultima e decisiva tappa, le possibilità sono otto e offrono una specializzazione ancora più marcata. Granadier, Guardian, Sniper e Spy sono le opzioni per il ramo dedicato al combattimento; Demolitionist, Engineer, Medic, Exobiologist ricoprono, invece, i ruoli di supporto.

Alcuni Logos sono situati al di là di porte che non si apriranno sempre facilmente.

ABILITÀ LAVORATIVE

Ogni MMORPG che si rispetti offre la possibilità di creare, costruire e modificare oggetti, siano essi armi o corazze di vario tipo. *Tabula Rasa* è dotato di un sistema di craft (questo il termine specifico) discretamente sviluppato, basato su piani e progetti che si possono ottenere dai nemici. Non è esattamente esaltante o particolarmente elaborato, e una patch ad hoc in grado di ampliarne i contenuti sarebbe molto gradita. I macchinari dedicati sono disseminati per la maggior parte degli avamposti AFS, e offrono tre diverse opzioni: Fabrication, la creazione vera e propria di un oggetto tramite alcune risorse; Modification, utile per applicare bonus di vario tipo ad armi e corazze; Disassembly, dedicato all'estrazione dei componenti di cui è composto l'equipaggiamento. Oltre a tutto questo, sono presenti delle abilità che contemplano l'uso di strumenti per recuperare risorse di vario tipo dai nemici.

Le istanze offrono varietà e divertimento, spesso anche nuovi Logos.

ADRENALINA E ARMATURA

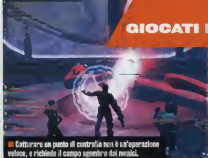
Oltre alle solite vita ed energia, *Tabula Rasa* presenta anche due valori inusuali: Armor e Adrenalina. L'Armor è determinata dall'armatura indossata; ogni pezzo ha un valore numerico di "Body Armor" che, in totale, offre il grado di assorbimento mostrato da questa barra – una sorta di scudo, che diminuisce via via che si subiscono danni. L'Adrenalina, invece, aumenta combattendo e viene sfruttata per particolari abilità.

avamposti sono, infatti, completamente conquistabili dai nemici. Non è raro trovare giocatori intenti a difendere a denti stretti una zona collaborando fra loro, chiedendo aiuto tramite la chat generale; ciò crea una bella atmosfera di cooperazione che giova al gioco intero.

Combattere, però, non ha senso senza delle buone motivazioni. Fortunatamente, queste sembrano non mancare. Le missioni accompagnano continuamente la progressione del personaggio, e le fasi (noiose e ripetitive) in cui è necessario dedicarsi alla sola uccisione dei nemici sono ridotte al minimo. La varietà è discreta, si va dai classici cliché del genere (raccogli 10 zampe di un certo animale), a missioni più coinvolgenti come il salvataggio di una squadra alleata finita in una situazione spiacevole. I compiti da affrontare sono ben bilanciati, ma in alcuni casi la vicenda alla base del gioco non giova alla varietà: potreste essere colti da una fastidiosa sensazione di déjà vu, dovuta alla ripetizione a volte eccessiva degli stessi concetti. Un altro tipo di sfida è incarnato nelle istanze (particolari zone delimitate da portali), numerose e capaci di offrire azioni più articolate; al loro

"Il combattimento induce a pensare come un soldato sul campo di battaglia"

interno, sono spesso presenti PNG alleati che assegnano compiti specifici e mercanti presso cui rifornirsi. Oltre ai classici scontri a fuoco, è necessario interagire con l'ambiente circostante: disattivare un allarme, aprire porte, distruggere generatori o visionare delle telecamere tramite alcuni monitor sono degli esempi perfetti. Il tutto corredato da un filmato iniziale che illustra le vicende legate all'istanza da affrontare.

L'interfaccia, fondamentale per gestire tutto questo, è dotata di parecchie funzioni ormai divenute standard, come una minimappa, la chat suddivisa in canali e una finestra che riassume gli obiettivi delle missioni. Non siamo di fronte, però, a un semplice copia-incolla (purtroppo, sempre più frequente) e ci sono un paio di elementi originali, come la gestione di abilità e armi assegnate a due tasti ("Q" ed "E") con cui selezionare rapidamente il necessario. Il menu radiale è un'altra novità: si tratta di un'interessante funzione che riassume tutte le opzioni del gioco, tramite la quale interrompere lo spostamento di visuale con il mouse per tornare al classico puntatore e selezionare una delle icone. Queste ultime spaziano

Catturare un punto di controllo non è un'operazione veloce, e richiede il campo sgombro dai nemici.

GUERRE TRA CLAN

Tabula Rasa è orientato al PvE (Player versus Environment, ossia contro l'Intelligenza Artificiale) per stessa ammissione degli sviluppatori. Ciò non toglie, però, che alcune opzioni per accontentare chi ama la competizione siano presenti e ben integrate. Le clan war, per esempio, offrono sfide tra gruppi di giocatori, e rappresentano la base di un PvP solido. Sono previsti aggiornamenti in futuro, con ulteriori sviluppi per questa modalità.

Premere pulsanti e disattivare allarmi sono operazioni di fondamentale importanza durante lo svolgimento di un'istanza.

ESPERIENZA VELOCE

Tabula Rasa utilizza un particolare metodo per appagare il giocatore mentre stermina intere orde di Bane: un moltiplicatore di esperienza, che aumenta la percentuale di punti guadagnati per ogni nemico (+100% o +200% per esempio). Il sistema è semplice e piuttosto efficace, entrando in gioco quando si consegue una serie di uccisioni senza interruzione. Un indicatore a schermo mostra l'attivazione del moltiplicatore, che salirà solo se il giocatore sarà in grado di mantenere il ritmo.

ARMI E MUNIZIONI

Di fronte a un nemico, bisogna riflettere su due aspetti: il primo è come attaccarlo, il secondo è con cosa. Quest'ultimo dettaglio è particolarmente importante, in quanto ci sono alcune unità che resistono a determinati attacchi e soccombono ad altri. Le armi del gioco si suddividono per tipo (fucile, pistola, lanciarazzi, eccetera), e per danno effettuato. Ognuno di questi strumenti ha un raggio d'azione ben definito ed è necessario conoscerne vantaggi e svantaggi. Contro un nemico robotico, per esempio, l'ideale è un'arma EMP – capace di abbattere gli scudi rapidamente e distruggere i componenti. Laser, elettricità, fuoco, ghiaccio, offrono diverse possibilità da ponderare in base alla situazione. Tutte le armi, infine, funzionano grazie alle munizioni: ce ne sono varie tipologie (cartucce normali, power cell, eccetera) e vanno considerate come una spesa obbligatoria per scendere sul campo di battaglia.

dall'inventario, alle modalità di interazione con gli altri giocatori. L'idea è buona, ma la realizzazione non è molto convincente, offrendo una sensazione di scarsa praticità – le scorciatoie da tastiera sono decisamente più comode.

Tecnicamente parlando, *Tabula Rasa* gode di una buona grafica e di animazioni realizzate discretamente, di particolari caratterizzati da alcune scelte stilistiche gradevoli (come l'aspetto "organico" di certe strutture) e altri meno riusciti (agglomerati di alberi davvero poco attraenti, per esempio). Tutto questo, per essere apprezzato a un livello di dettaglio elevato, richiede un computer dalle buone prestazioni (CPU Dual Core, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB), ma è possibile ottenere un buon compromesso sacrificando qualche opzione in favore di una maggiore fluidità.

Richard Garriott ha mantenuto le promesse? La risposta migliore è: Ni. *Tabula Rasa* è farcito di spunti innovativi e gode di un potenziale decisamente elevato, ma espresso solo in parte. L'esperienza ci insegna che un MMORPG appena pubblicato non rappresenta un prodotto finito, ma una base su cui lavorare per migliorare e aggiungere. Il gioco è divertente e offre un'esperienza complessivamente diversa, su alcuni versanti anche nuova; soffre, però, di qualche problema di gioventù, specialmente ai livelli più elevati, dove i contenuti non sono ancora "maturi". Considerando gli enormi progressi ottenuti durante tutto il beta-test, la fiducia negli sviluppatori e nel futuro di *Tabula Rasa* sembra ben riposta.

Antonio Colucci GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

City of Villains, Nat 05, 8½
Un ottimo titolo che, insieme all'originale *City of Heroes*, offre ore di divertimento in un'ambientazione inesplorata come quella dei supereroi.

Star Wars Galaxies, Set 03, 8
Un gioco che ha vissuto momenti difficili e stravolgimenti discutibili, ma che presenta idee originali e sfrutta una licenza leggendaria.

info ■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **Destination Games** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99; € 69,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://eu.rgtr.com/en/**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD-ROM, Banda Larga, Win XP**
- Sis Cons. **CPU 3,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Combattimento coinvolgente
- Atmosfera efficace
- Istanze divertenti e dinamiche

- Qualche incertezza grafica
- Economia poco sviluppata
- Contenuti finali da ampliare

***Tabula Rasa* propone idee interessanti e innovative, che rappresentano una solida base cui lavorare. Il gioco è divertente da subito e riesce a eliminare alcuni meccanismi noiosi tipici del genere, ma presenta dei problemi di gioventù abbastanza marcati.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
8	7	8	9	7	8

I personaggi contraddistinti con un punto esclamativo assegnano quest secondarie.

I mostri uccisi lasciano dietro di loro del palladio (l'equivalente dell'oro) e oggetti utili. I "boss" lasciano cadere interi cataloghi...

GENERE: GDR D'AZIONE

HELLGATE: LONDON

Un'apocalisse o, semplicemente, World of Hellcraft?

IN ITALIANO

***Hellgate: London* è distribuito nel nostro Paese in edizione tradotta: confezione, manuale e programma. Non sono stati doppiati i dialoghi, che si avvalgono, ove necessario, di sottotitoli. Non è, però, una grave mancanza: la componente narrativa, nel gioco, è scarsissima, la caratterizzazione dei personaggi è assai generica e, in definitiva, non ci troviamo di fronte a un titolo i cui contenuti "recitati" avrebbero meritato la cura vista in *The Witcher* o *Bioshock*.**

NEL DVD

Troverete la versione dimostrativa di *Hellgate: London* all'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC.

SIAMO nel 2038 e la Terra è stata invasa e conquistata da forze provenienti da una dimensione demoniaca. I pochi superstiti sono costretti a vivere nel sottosuolo, mentre la superficie del pianeta è dominata da zombi, demoni, mutanti e principi infernali – un'armata che esercita con pugno d'acciaio il proprio dominio sul pianeta.

La speranza, però, non è del tutto svanita. L'antico ordine dei Templari, creduto scomparso dopo le persecuzioni subite nel XIV secolo, è in realtà sopravvissuto. In possesso di antichissime conoscenze sui demoni e i loro intenti di conquista, i cavalieri del Tempio, pur non potendo fare nulla per prevenire l'attacco, nell'arco dei secoli hanno segretamente gettato le fondamenta per quello che sarebbe diventato, un giorno, il movimento di resistenza agli invasori. Insieme ai loro contatti nella Massoneria (una setta, lo ricordiamo, nata nel remoto passato tra le gilde degli architetti e dei costruttori) i Templari hanno edificato una serie di fortezze sotterranee realizzate secondo dettami esoterici, quindi impermeabili all'intrusione dei demoni, da cui i superstiti dell'umanità stanno ora organizzando il contrattacco.

A Londra, una delle molte metropoli conquistate dalle forze del male, queste basi sono le vecchie stazioni della metropolitana: una rete di sale situate su più livelli nel sottosuolo e collegate da chilometri di vecchie gallerie. Un tempo semplici aree di smistamento per la massa di persone che si spostava nella grande città, oggi le stazioni di Covent Garden, Piccadilly Circus, Holborn e altre sono altrettante basi operative per coloro che si oppongono ai demoni: gli unici "punti di luce" rimasti in un mondo di tenebra.

Armato, in base alla professione scelta tra le sei disponibili, con le più moderne tecnologie e con le antiche conoscenze mistiche trasmesse dai Templari, il giocatore fa parte di un manipolo di incursori. Questi coraggiosi individui, agendo dalle basi sotterranee, dedicano la propria esistenza a proteggere i superstiti della popolazione civile, eseguendo azioni di guerriglia contro i demoni e compiendo pericolose operazioni di ricognizione "dietro le linee nemiche" – guidati dall'incrollabile speranza di riuscire a scoprire, un giorno, come ricacciare gli invasori nella loro dimensione di origine.

Se ci siamo dilungati così tanto sull'ambientazione è per tre ragioni: la prima è che si tratta della cosa migliore

> **"Questa volta, il cancello infernale ha partorito un topolino"**

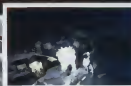
di *Hellgate: London*; la seconda è che, chiudendo gli occhi e volando con la fantasia, non fatichiamo a immaginare che genere di capolavoro sarebbe scaturito se, partendo dalle stesse idee, i creativi avessero tirato fuori un GdR *vero* sullo stile di *Bloodlines* o *The Witcher*; la terza è che, riaprendo gli occhi e tornando alla realtà, ci troviamo invece davanti a un gioco così banale e poco innovativo, che i suoi contenuti potrebbero essere riassunti in una manciata di parole. In verità, questa recensione è di fatto dedicata a quei lettori che non si sono mai accostati a un GdR/MMORPG d'azione in "stile Blizzard".

I Tiratori Scelti possono impugnare due armi leggere contemporaneamente, sviluppando un notevole volume di fuoco.

EROI AL FRONTE – I TEMPLARI

Eredi degli storici cavalieri, i Templari affrontano i demoni corpo a corpo, con spade, scudi e armature. Nel 2030, si parla di versioni tecnologicamente superiori rispetto a quelle del Medioevo!

Maestri di Lama: In prima linea ogni volta che si accende un combattimento, i Maestri di Lama combattono con spada e scudo, o addirittura con due armi contemporaneamente. Sono i guerrieri corpo a corpo più potenti e veloci del gioco, e la loro tattica preferita è danzare ai margini di ogni mischia.

Guardiani: Simili ai Maestri di Lama, i Guardiani hanno però due talenti peculiari: attirare l'attenzione dei nemici (magari distogliendola da un alleato in difficoltà) e, rimanendo perfettamente immobili, aumentare l'efficacia dei propri attacchi. Se posizionati nel cuore di una mischia, possono infliggere danni enormi.

■ Quando il nostro personaggio muore, ha la possibilità di tornare come "fantasma" al luogo in cui è stato ucciso, e riprendere la missione dal quel punto.

IL PREZZO DELL'INFERNO
Una delle modalità multiplayer di *Hellgate: London* (per inciso, anche la più stimolante) è a pagamento. Il costo è di 9,99 euro al mese e concede di accedere ai livelli di difficoltà più elevati, di creare gilde, di partecipare a missioni particolari e di ottenere slot extra per i personaggi, oltre a un maggiore spazio per l'equipaggiamento. Parleremo più in dettaglio di questa modalità in uno dei prossimi numeri di GMC, nella sezione Extended Play della rubrica Next Level.

■ Armi, corazze ed equipaggiamenti possono essere venduti ai negozi. Qui, potremo confrontare i loro poteri con quelli degli oggetti che indossiamo.

EROI AL FRONTE – I CABALISTI

I Cabalisti cercano di combattere gli invasori infernali con l'arma della sapienza, e non esitano a utilizzare le conoscenze strappate al nemico contro gli invasori stessi.

Invocatori: Considerati folli da alcuni, gli Invocatori sono in grado di controllare le menti dei demoni, assoggettandoli al proprio servizio. Inoltre, esercitano il proprio potere sugli elementi naturali, scatenandone la potenza offensiva o impiegandoli per proteggersi dai nemici.

Mistici: Meno "raffinati" degli Invocatori nell'uso della magia, i Mistici trasformano flussi di energia pura in ondate di furia distruttiva condensata. Hanno però anche il talento di infondere tale energia in armi ed equipaggiamenti, aumentandone enormemente la potenza.

Se avete già una sia pure minima esperienza con *Diablo*, *World of Worcraft* o perfino uno di quei MMORPG gratuiti che popolano la Rete (come *Sword of the New World*), potreste addirittura saltare direttamente ai paragrafi conclusivi: non c'è nulla, in *Hellgote*, che non si sia già visto.

Creato il proprio avatar e attraversata una breve area di tutorial, il giocatore si ritrova nella prima delle stazioni della metropolitana. In queste aree si ha modo di incontrare una varietà di personaggi non giocanti da cui ricevere missioni primarie, secondarie, cure, equipaggiamento (in cambio di denaro) e informazioni generali sul mondo. Le missioni primarie mandano avanti la trama principale, di cui diremo solo che è incredibilmente scialba (considerando che scrittori come James Herbert, con il suo "'48", del 1996, e cineasti come Danny Boyle con il film "28 Giorni Dopo" del 2002 hanno dimostrato quali storie avvincenti si potrebbero raccontare partendo da una Londra travolta da legioni di mostri, riteniamo che gli sceneggiatori di *Hellgote* non abbiano scuse). Le missioni secondarie sono perfino peggio, consistendo essenzialmente in un personaggio non giocante che ci affida un incarico sulla base di formule più o meno simili a questa: "Aargh, il mio cagnolino Fufi è disperso nella zona di (*nome di un'oreo del gioco*) e assediato da (*numero x di creature* mostruose *il cui livello di potere è proporzionoto o quello del personoggio*). Se ucciderai tutti i bruti e mi riporterai Fufi, ti ricompenserò con (*oggetto di equipoggiomento o denoro proporzionoti ol livello del personoggio*)".

Le basi da cui il protagonista opera sono, come detto, "aree sicure". Basta mettere il naso fuori per incontrare le legioni dei demoni. Le zone di combattimento (per esempio i tunnel che collegano due stazioni del métro) sono ogni volta generate casualmente; tale trovata dovrebbe garantire imprevedibilità e rigiocabilità. In realtà, basta poco per accorgersi di come siano composte da blocchi tutti uguali rimescolati in modo da formare mappe solo superficialmente diverse. Certe locazioni, come il British Museum, Leicester Square e altri luoghi famosi di Londra (in cui sono ambientate

NESSUNA SALVEZZA
in *Hellgate: London* non si può salvare. Il gioco memorizza automaticamente i conseguimenti raggiunti ogni volta che si esce dalla partita mentre ci si trova in una delle basi controllate dagli umani, proprio come in un MMORPG. Se, per qualche ragione, si deve interrompere la partita a metà di una missione, essa verrà considerata "non risolta", e occorrerà ricominciarla da capo la volta successiva. Quando il nostro personaggio "muore" ci vengono date tre opzioni: pagare un ammontare variabile di pezzi di palladio e tornare in vita immediatamente; teletrasportarsi indietro alla base più vicina, abbandonando la missione; oppure (come in *World of Worcraft*) tornare come "spettro" all'inizio del livello e vagare senza poter interagire con il mondo fino a quando non si sarà ritrovata la nostra "tomba" – ovvero il luogo in cui siamo morti; a quel punto, resusciteremo.

EVENTI FUTURI

EA e Flagship promettono che la versione online di *Hellgate* verrà regolarmente arricchita di nuovi contenuti, alcuni dei quali legati a eventi particolari del "mondo reale" come Halloween (già celebrato al momento del lancio nel 2007) o la festa di Guy Fawkes (il reazionario anti-monarchico inglese morto nel XVII secolo la cui figura – molto popolare nei paesi anglosassoni – è stata recentemente popolarizzata dal film "V per Vendetta" del 2005). Se la popolarità del gioco saprà conquistarsi una longevità tale da permettersi eventi speciali annuali (come l'analoga festa di Halloween in *Guild Wars* – ormai un appuntamento fisso nel MMORPG di NCsoft) è, però, tutto da vedersi.

Mentre, di solito, i personaggi cercano di stare lontani dai demoni, gli eroi dell'ordine templare adorano le mischie con le orde infernali.

Quando impieghiamo armi a distanza, come i mitragliatori, possiamo giocare con la visuale in prima persona, trasformando *Hellgate* in una sorta di *Painkiller*.

EROI AL FRONTE I CACCIATORI

Molti Cacciatori sono ex-soldati dell'Esercito Britannico (travolto e distrutto nei giorni dell'invasione) che ora mettono i propri talenti al servizio della resistenza.

Tiratori Scelti: Come il loro ruolo suggerisce, questi personaggi sanno infliggere un'enorme quantità di danni colpendo i mostri a lunga distanza e, se ben piazzati, possono eliminare orde di nemici prima che questi riescano ad avvicinarsi. Sono però in difficoltà negli scontri ravvicinati.

Ingegneri: Una professione assai curiosa, in quanto priva di talenti bellici significativi. Gli Ingegneri possono però utilizzare pezzi di ricambio, scarti tecnologici e altro materiale per costruire macchine da guerra che agiscono al loro posto, come piccoli robot da combattimento.

alcune delle missioni più importanti), sono invece ricostruite con cura, e chi le ha visitate nella vita reale non faticherà a riconoscerle. Ciò, purtroppo, rende ancora più forte il rimpianto per un gioco alla *Bloodlines*, che avrebbe consentito una vera immersione virtuale nella Londra del dopo-invasione.

I mostri ci assaltano a dozzine e, se ben equipaggiato, il nostro personaggio li ammazza... a dozzine. La tattica nei combattimenti è essenzialmente basata sul muoversi in continuazione (così da non essere sopraffatti da un numero eccessivo di avversari) e premere freneticamente il pulsante del mouse. A voler essere sinceri, a ogni professione corrisponde uno stile di gioco proprio: eroi di classi differenti si muoveranno, quindi, in modi differenti e premeranno freneticamente il pulsante del mouse per ragioni differenti. In pratica, la sostanza della cosa non cambia: massacrare il più possibile senza essere massacrati. Certe professioni, come il Tiratore Scelto, possono essere giocate anche con visuale in prima persona (trasformando *Hellgote* in una sorta di clone di *Painkiller* o altri sparatutto a tema horror) e sono probabilmente la cosa più divertente del gioco.

Un fatto (almeno per noi) deprimente è che i mostri uccisi "droppano" (e utilizziamo volutamente una "bassa" terminologia da MMORPG) oggetti d'equipaggiamento e denaro – mentre ovviamente i boss "droppano" *intere cascate* di oggetti d'equipaggiamento e denaro. I primi possono essere utilizzati (se adatti alla nostra professione) o rivenduti nei negozi una volta tornati alla base, il secondo serve ad acquistare nei negozi stessi armi, corazze e oggetti più potenti. Il gioco è tutto qui.

Hellgote supporta anche due modalità multiplayer. La prima, gratuita, consente di connettersi a uno dei server del gioco (il multiplayer non supporta la modalità LAN) e ha una sola differenza rispetto alla modalità in single player: nelle stazioni, incontreremo altri personaggi che saettano qua e là come forsennati (il più delle volte balzando a ripetizione senza motivo, probabilmente per ragioni legate a casi di corea di Sydenham). La versione gratuita consente di giocare solo ai livelli di difficoltà più bassi, che possono essere affrontati anche in solitario: non c'è dunque alcuna ragione di organizzare un party e, di conseguenza, di partecipare all'online in primo luogo.

Accedendo alla modalità multiplayer a pagamento, si sblocca il livello "Hardcore", in cui la difficoltà delle missioni è tale da spronare i giocatori a organizzare gruppi da combattimento. Testeremo tale modalità in uno dei prossimi numeri di GMC, ma da quanto abbiamo visto, se avete i soldi per un canone mensile vi consiglieremmo di investirli direttamente in *World of Warcraft* o in un altro MMORPG di vostro gradimento.

Hellgate: London è un gioco divertente e con lo spessore e il livello di coinvolgimento di un bidoncino di pop-corn da sgranocchiare al cinema mentre si guarda un film di zombi. Mai come questa volta, dobbiamo notare come il cancello infernale abbia partorito un topolino.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Diablo 2, Ago 00, 9
Un'ambientazione fantasy/gotica per un classico GdR d'azione che ha fatto storia, ispirando capolavori successivi quali *Sacred* o lo stesso *World of Warcraft*.

World of Warcraft, Mar 05, 9
Se cercate un GdR in cui sceglìete una professione, affrontate missioni, ottenete oggetti sempre più potenti, e giocate online insieme agli amici, allora meglio l'originale *WoW*.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Flagship Studios** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.hellgatelondon.com

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,8 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 7 GB HD, DVD-ROM**
- Sis. Consigliato **CPU 3GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet (LAN non supportata)**

- Interessante ambientazione techno-gotica
- Generazione casuale di aree e missioni
- Professioni caratterizzate, ma sbilanciate

- Trama pretestuosa e dialoghi primitivi
- Giocabilità ripetitiva
- Si paga per accedere a contenuti extra in multiplayer

***Hellgate: London* è, fondamentalmente, una versione single player di *World of Warcraft* a tema techno-horror, con pesanti influenze da *Diablo 2* e poco altro. La componente narrativa è ridotta all'osso e le missioni tendono a diventare ripetitive. Divertente da giocare, ma non cambierà il mondo.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	TRAMA
8	6	7	7	5	6

■ Con l'editor di civiltà possiamo creare fazioni per il gioco completamente personalizzate.

■ Un carro armato tecnologicamente avanzato sviluppa più potenza di fuoco di tutti gli eserciti dell'era antica.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

EMPIRE EARTH III

Di nuovo alla conquista del mondo, attraverso le ere.

CONQUISTE ITALIANE

Empire Earth III **verrà distribuito nel nostro Paese completamente tradotto nella nostra lingua: confezione, manuale e programma. Potrete così conquistare il mondo senza dover conoscere idiomi stranieri!**

TERZO capitolo di una saga di RTS nata nel 2001, e che ha sempre avuto come punto di forza la possibilità di guidare una civiltà dall'epoca antica al prossimo futuro, *Empire Earth III* si presenta, forte del suo "pedigree", in un mercato ormai affollatissimo di giochi ambientati in pressoché in ogni periodo storico immaginabile (dinosauri compresi). Era quindi necessario – per i game designer – pensare a qualcosa che permettesse alla saga di Vivendi di continuare a mantenere una propria individuale originalità.

La prima differenza che si nota rispetto a *EE II* è la semplificazione della struttura del gioco. Si tratta di una scelta precisa da parte di Mad Doc Software (che dal secondo capitolo ha ereditato la serie dai creatori di Stainless Steel Studios), e derivata dalla principale critica rivolta all'episodio due dalla comunità: ovvero, che il numero sempre più grande di contenuti e opzioni stava, di capitolo in capitolo, complicando sempre più inutilmente la vita ai giocatori.

In verità, si può dire che tale struttura di gioco sia stata veramente ridotta all'osso. Sono solo cinque, ora, le epoche storiche (Antichità, Medioevo, Età Coloniale, moderna e futuribile) che le tre diverse fazioni (Occidente, Medio Oriente ed Estremo Oriente) possono attraversare. In effetti, tale scelta di design dona più "peso" a ogni periodo storico: in *EE II* le partite tendevano a trasformarsi in un "blitz" attraverso la Storia; in *EE III* i giocatori si troveranno a trascorrere molto più tempo in ogni era, con maggiori possibilità di gustarne le peculiarità tecnologiche e sviluppare tattiche militari più adatte per le unità tipiche del periodo. Ciò non toglie che il progresso scientifico garantisca ancora, come è ovvio, un vantaggio strategico rispetto agli avversari che rimangono indietro nel cammino della Storia. Ma, come vedremo parlando della modalità "Conquista del Mondo", ora esistono nuove soluzioni – come puntare su un'enorme produzione di armate tecnologicamente arretrate per contrastare un avversario capace di schierare truppe più sofisticate.

EE III, a differenza di molti altri RTS, non presenta campagne formate da scenari collegati. Esistono solo due modalità di gioco (sia per il giocatore singolo, sia per il multiplayer): "Schermaglia" e "Conquista del Mondo". La prima è la classica battaglia tra più fazioni (da due a otto giocatori) che si

"Un gioco per chi desidera conquistare il mondo senza troppe complessità"

svolge su una delle mappe già pronte offerte dal programma; la seconda rappresenta, invece, la vera novità per la serie, anche se non si tratta di una trovata innovativa in senso assoluto. Nella "Conquista del Mondo" i giocatori (alcuni dei quali possono essere controllati dalla I.A.) partono da una mappa del nostro pianeta divisa in province (un globo che può essere zoomato e ruotato a piacere un po' come in Google Earth). Ogni provincia ha delle caratteristiche specifiche: numero delle tribù "indipendenti" che vi abitano (e che devono essere soggiogate o convinte a unirsi al nostro impero) e capacità produttive di vario tipo. Tali capacità aumentano la produzione complessiva del nostro impero in quattro aree: Tecnologia, Eserciti, Commercio e Prestigio Imperiale.

Ogni area influenza cosa possiamo fare: per esempio, non potremo muovere le nostre armate sulla mappa globale se il loro numero supera la somma complessiva dei "punti esercito" delle province sotto il nostro controllo (simulando la carenza delle strutture logistiche necessarie per intraprendere delle campagne). E qui arriva un dilemma davvero interessante: per ogni provincia, possiamo scegliere

SVILUPPO, DIPLOMAZIA E GUERRA

La modalità schermaglia di *Empire Earth III* (che viene utilizzata anche quando due avversari si contendono una provincia nella modalità "Conquista del Mondo") è la "summa" dell'RTS di concezione classica. Unità di "lavoratori" raccolgono le risorse necessarie per costruire unità da combattimento, ricercare tecnologie, o erigere edifici militari e civili (dai quali produrre nuove unità o avere altri vantaggi). *EE III* presenta solo tre tipi di risorse: materie prime (raccolte in particolari aree della mappa), oro (generato dai mercati – edifici che devono essere appositamente costruiti) e punti-tecnologia, che vengono accumulati nei "centri-città" – gli edifici chiave dell'impero. I "punti tecnologia", una volta superato un certo ammontare, consentono di passare di epoca. Ogni mappa è divisa in sotto-aree, che possono ospitare ognuna un numero limitato di strutture: diventa quindi importante espandersi e annettere più sotto-aree possibile, costruendo centri-città in quelle ancora non occupate.
Oltre a eventuali avversari, le mappe sono popolate da tribù indigene, ostili o neutrali, con le quali commerciare e allearsi.

POPOLI NELLA STORIA

EE III presenta tre grandi "macrociviltà", Occidente, Medio Oriente ed Estremo Oriente, ognuna distinta da caratteristiche a lei proprie. In generale, l'Occidente schiera le truppe qualitativamente migliori, ma le sue unità sono molto costose e possono essere costruite in numero ridotto. I mediorientali possono schierare eserciti assai numerosi, avvalersi di tecnologie e tattiche di "occultamento" (che consentono azioni alla "colpisci e fuggi"), ed erigono i propri edifici partendo da unità molto mobili prodotte nei centri-città. I popoli dell'Estremo Oriente sono i più versatili, con i soldati che assumono anche il ruolo di "lavoratori", permettendo al giocatore di convertire rapidamente le strategie di impiego delle sue truppe; inoltre hanno anche la possibilità di produrre rapidamente grandi masse di unità, sebbene a scapito della qualità. Infine, tutte le civiltà possono schierare unità speciali, chiamate "eroi", più potenti delle truppe normali, e dotate di abilità particolari; ben lungi dall'essere supereroi, però, queste figure funzionano al meglio se utilizzate in coordinazione con altre truppe.

■ Possiamo convincere le tribù neutrali ad allearsi con noi tramite tributi e altri mezzi pacifici, o spianarle militarmente e prenderci i loro territori.

UN MONDO PERSONALE

Empire Earth III viene distribuito con due utility che consentono, rispettivamente, di disegnare mappe e scenari personalizzati, e di creare nuove civiltà che si aggiungono alle tre proposte dal gioco. L'impiego di tali programmi è piuttosto semplice e, con un po' di pazienza, si possono creare scenari davvero interessanti. La parola, ora, passa ai fan, e a quanto si avvarranno di tali opportunità per arricchire *Empire Earth III* con nuovi contenuti distribuiti attraverso la Grande Rete.

■ Nelle epoche più avanzate, se il nemico concentra la propria flotta e noi abbiamo la superiorità aerea, possiamo sferrare attacchi tipo "Pearl Harbor".

solo uno dei tipi di produzione possibili; verrebbe dunque naturale, per esempio, se una provincia garantisce tre "punti tecnologia" e solo un "punto esercito", scegliere il primo tipo di produzione – così da progredire rapidamente nel cammino della scienza. Ammettiamo, però, che quel "punto esercito" sia proprio quello che ci manca per raggiungere il minimo necessario per muovere le nostre armate: che fare? Interrompere le nostre campagne di conquista puntando sullo sviluppo tecnologico, o rinunciare a quei tre punti giocandoci la vittoria su un'avanzata a tutto campo di eserciti non equipaggiati al meglio? Sono considerazioni come questa a rendere la modalità "Conquista del Mondo", nella sua semplicità, un'interessante esercizio di strategia. *EE III* non rivoluzionerà il genere degli RTS. In un certo senso rappresenta un grosso passo indietro rispetto agli standard attuali, definiti da titoli come *Command & Conquer: Tiberium Wars*, *Company of Heroes* e, nel settore degli RTS storici, *Age of Empires III* e le sue espansioni. Comprimere 5.000 anni di Storia in sole 5 epoche ha, ovviamente, alcuni surreali effetti collaterali, come trovarsi con cannoni napoleonici e carri armati che coesistono nella stessa era tecnologica. Ma, mentre lo giocavamo, la nostra opinione, inizialmente non molto elevata, è gradualmente migliorata.

Passando di epoca in epoca, in *EE III* il giocatore può, effettivamente, sviluppare e impiegare le tattiche militari che caratterizzarono le varie epoche: la coordinazione tra spadaccini e arcieri; le cariche di cavalleria e le linee di picchieri usate per contrastarle; l'impatto delle prime armi da fuoco; l'avvento dell'aviazione, del bombardamento dal mare in protezione di azioni di sbarco, della "proiezione di potenza" con le portaerei e molto altro. Ovviamente, le unità futuribili (che schierano tecnologie niente male, come micro-buchi neri che si aprono sul campo di battaglia!) presentano una visione della guerra ipotetica, ma comunque stimolante.

Per chi è interessato a un certo periodo, storico o meno, *Empire Earth III* non sostituirà i titoli a esso dedicati (dal già nominato *Age of Empires* a *StarCraft*); ma rimane un RTS semplice, adatto a chiunque, vario e tutto sommato buono per chi vuole un'introduzione graduale a questo genere di giochi, o desidera conquistare il mondo senza troppe complessità.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Age of Empires III, Nov 05, 9
La terza puntata della saga di Microsoft (oggi "gratificata" da due espansioni) resta sempre ai vertici degli RTS a tema storico, anche se l'ambientazione è limitata all'Era Coloniale.

Rise of Nations, Mag 03, 8
Un RTS storico vecchio ormai di qualche anno, ma che mantiene un'insolita freschezza, grazie a un riuscito mix tra la giocabilità della serie *AoE* alcune idee mutuate da *Civilization*.

info ■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Mad Doc Software** ■ Distributore **Vivendi** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.empireearth.com/it/index.htmcom

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1,7 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 5 GB HD, Lettore DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 3,2GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

+ Tre fazioni ben caratterizzate
+ Interessante modalità "Conquista del Mondo"
+ Editor completo di mappe e scenari

– Semplice e assai poco originale
– Mancano le campagne storiche
– Graficamente mediocre

Un gioco assai vecchio come concezione e realizzazione, ma che offre diverse tattiche interessanti, soprattutto nelle epoche più avanzate; la modalità "Conquista del Mondo" è molto semplice, ma aggiunge un pizzico di strategia in più.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	STRATEGIA
7	6	8	7	7	7

Per distruggere le infrastrutture nemiche occorre dargli fuoco.

La conquista di una città nemica richiede un gran numero di soldati.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SPARTA: LA BATTAGLIA DELLE TERMOPILI

Non saranno solo gli Spartani a cenare all'inferno!

IN ITALIANO

Sparta: la Battaglia delle Termopili è completamente tradotto nella nostra lingua, testi a schermo e dialoghi compresi. La traduzione è di buon livello.

IN MULTIPLAYER

La longevità, assicurata dalla presenza di tre diverse campagne, lunghe e divertenti, è ulteriormente aumentata dalla possibilità di confrontarsi, tramite Internet o LAN, con altri strateghi in carne e ossa. Si tratta di sfide che spaziano dalle classiche battaglie 1 contro 1, a colossali bagni di sangue che vedranno contrapporsi fino a 8 giocatori.

ALCUNI studiosi ritengono che la battaglia delle Termopili rappresenti uno degli eventi più importanti della storia dell'umanità.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Questa considerazione non si riferisce solo all'eroismo degli Spartani o al numero di soldati presenti in campo, ma al fatto che, se questo evento non fosse accaduto, la conquista persiana della Grecia sarebbe stata, forse, inevitabile e questo, non solo avrebbe cancellato la civiltà ellenica, ma avrebbe avuto anche ripercussioni sull'intera regione europea, modificandone sostanzialmente la storia.

Come ragionevole aspettarsi, un episodio tanto importante ha ispirato numerose opere letterarie (per esempio "Lo scudo di Talos" di Valerio Massimo Manfredi, Mondadori, o "Le Porte di Fuoco" di Steven Pressfield, BUR) e cinematografiche, e l'uscita di "300" ha riacceso l'interesse per la battaglia delle "porte calde". Cavalcando l'onda del successo della pellicola, recentemente approdata anche ai DVD, HD-DVD e Blu-ray, FX Interactive ha pensato bene di lanciare sul mercato italiano *Sparta: la Battaglia delle Termopili.*

Si tratta di uno strategico in tempo reale in cui si prenderanno le redini di tre popoli diversi – Spartani, Persiani ed Egiziani – e si dovrà affrontare una lunga serie di missioni che compongono le tre campagne principali del gioco. Per dimostrarsi un buon comandante militare, non basterà disporre di un grande esercito, ma bisognerà anche dimostrare di saper gestire con attenzione le proprie risorse. In *Sparta*, la struttura di gioco tipica degli RTS (fonda una base, raccogli risorse, costruisci un esercito e spazza via i tuoi avversari) non viene rinnovata, tanto che sembra quasi di giocare a una versione tirata a lucido di *Age of Empires*. Come nel capolavoro Microsoft, infatti, si accaparrano risorse e si investe nella costruzione di infrastrutture e nella ricerca dei miglioramenti tecnologici, indispensabili per assicurare alla propria fazione vantaggi strategici.

Questo impianto classico è arricchito da alcuni elementi interessanti, primo tra tutti la presenza degli eroi. Si tratta di soldati di eccezionale valore in quanto

> "Durante le battaglie si avranno a disposizione pochi uomini"

dotati di particolari abilità e di una grande forza fisica, che li rende molto utili durante le battaglie. Interessante anche la possibilità di personalizzare l'equipaggiamento delle proprie truppe prima di addestrarle. Una volta cliccato su una struttura militare, come per esempio il poligono di tiro, sarà consentito scegliere il tipo di armi con cui attrezzare i soldati e, a patto di investire un maggior quantitativo di risorse, anche di optare per un'arma secondaria (per esempio, un fante equipaggiato con daga, frombola e scudo costerà più di uno con la sola daga). Personalizzare i propri guerrieri non è solo un esercizio di pazienza, visto che durante le battaglie si avranno a disposizione pochi uomini. È fondamentale, quindi, che essi risultino versatili, in modo da rispondere sempre adeguatamente alla minaccia nemica.

Gli scontri sono regolati dalla meccanica "carta-forbice-sasso". Proprio per questa ragione, è indispensabile investire nella ricerca bellica o inviare i propri schiavi a raccogliere le armi cadute ai nemici, così da disporre di

ILOTI E SCHIAVI

La chiave per avere la meglio nelle battaglie di *Sparta* è disporre di un esercito numeroso e ben armato. È dunque indispensabile equipaggiare i propri uomini nel modo migliore. Per farlo, ci sono due possibilità: ricercare tecnologie belliche oppure inviare gli schiavi o gli iloti sul campo di battaglia, per raccogliere le armi cadute ai nemici uccisi da ri-utilizzare nella creazione di nuove unità. È sempre saggio, poi, equipaggiare i soldati con due armi, una da mischia e una da lancio, in modo che possano colpire gli avversari in qualunque situazione.

Le truppe egiziane non si faranno certo intimorire da un gruppetto sparuto di Persiani.

È possibile saltare in sella ai cavalli trovati per la mappa, aumentando così la potenza dei propri soldati.

È importante fornire ai propri soldati sia un'arma da lancio, sia una da corpo a corpo.

SCARSA INIZIATIVA

Uno degli elementi meno riusciti di *Sparta: la Battaglia delle Termopili* è rappresentato dalla scarsa I.A. Tutte le unità, sia civili sia militari, sono prive d'iniziativa, tanto che potranno verificarsi delle situazioni assurde (come, per esempio, una colonna di soldati in marcia che non risponde agli attacchi nemici fino a che non le viene dato l'ordine di fermarsi). Questa obbliga il giocatore a gestire ogni aspetto della campagna, dalla raccolta delle materie prime, fino agli spostamenti delle truppe. Fortunatamente, è sempre possibile mettere in pausa il gioco per decidere con calma cosa fare.

GUERRE ANTICHE?

I fan più smaliziati degli strategici in tempo reale hanno già potuto impegnarsi nelle dure battaglie presentate in *Sparta: la Battaglia delle Termopili*, dato che su Steam e di importazione parallela è apparso *Ancient Wars: Sparta*, in lingua inglese e venduto al prezzo di circa 26 euro. Adesso, però, questo titolo viene distribuito nei negozi del nostro Paese, al modico prezzo di 19,95 euro e interamente tradotto in italiano.

GLI SCONTRI NAVALI

Il numero di scontri navali cui dovrete partecipare è abbastanza esiguo, ma questa componente rappresenta un piacevole diversivo alle battaglie di terra. Le meccaniche di gioco rimangono molto simili, visto che le uniche cose che contano sono il tipo di unità presenti sulle imbarcazioni e il loro equipaggiamento. Tutti gli scontri, infatti, si concludono con l'affiancamento delle due navi, fino a che una delle due non cola a picco o viene conquistata.

un arsenale sempre più vasto e articolato. L'interfaccia di *Sparta* è efficiente: la visuale dall'alto consente un'ottima esplorazione dell'ambiente e la possibilità di zoomare fin quasi all'altezza del terreno permette di calarsi a fondo nella battaglia. Tutto viene gestito dal mouse: con il tasto sinistro si selezionano le proprie unità, col destro si interagisce con l'ambiente. La libertà di salvare in ogni momento è apprezzabile ed evita il rischio di dover ri-affrontare parti già viste di una missione.
Dal punto di vista della grafica, il risultato è buono, con ambientazioni curate, ricche di particolari e unità ben fatte, che si muovono in maniera credibile.
Sebbene di carne al fuoco ce ne sia tanta, però, *Sparta* mostra il fianco ad alcune critiche. Il comparto audio, innanzitutto, è poco ispirato e, nonostante il buon doppiaggio in italiano, si rivela fin troppo ripetitivo sia a causa delle frasi pronunciate dai personaggi (sempre le solite 2 o 3, ripetute a ogni comando impartito), sia per via della colonna sonora. Altro problema è rappresentato dall'Intelligenza Artificiale, che si attesta su scarsi livelli. Non solo i vostri uomini saranno privi della benché minima iniziativa, infischiandosene degli eventuali attacchi nemici se impegnati a eseguire un ordine di movimento, ma anche gli avversari tenderanno sempre ad affrontarvi nello stesso modo: frontalmente e senza sfruttare le debolezze delle vostre unità. Come se non bastasse, nonostante la presenza di tre diverse fazioni, non esistono differenze sostanziali in termini di truppe: ognuna di esse conta su un particolare punto di forza (per esempio, la fanteria per gli Spartani), ma il parco unità delle civiltà è pressoché identico. Come ultima nota dolente, non è neppure disponibile un editor con cui creare delle battaglie personalizzate.

Il risultato è un gioco che, pur con alcune idee azzeccate, non riesce a convincere fino in fondo. Peccato, la grafica curata e la buona longevità (assicurata da 3 campagne principali e dalla possibilità d'impegnarsi in battaglie singole contro il computer o altri strateghi in carne e ossa) avrebbero meritato di più.

Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Command & Conquer 3, Apr 07, 9
Una pietra miliare tra gli RTS. Offre dinamiche di gioco che, seppur semplici e immediate, presentano un'incredibile profondità. L'ambientazione è un futuro prossimo e, speriamo, solo fantasioso.

Rome: Total War, Ott 04, 9
Se amate i giochi ad ambientazione storica, Rome: Total War è un capolavoro imperdibile, un gioco strategico a tutto tondo.

info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **Playlogic International** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/83241900** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.fxinteractive.com

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX 9.0c, 4 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DirectX 9.0c**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Alcune idee interessanti
- Buona longevità
- Prezzo allettante

- I.A. scarsa
- Unità poco diversificate
- Sonoro poco riuscito

Sparta: la Battaglia delle Termopili **è uno strategico in tempo reale di stampo classico, con alcune buone idee che però non bastano a elevarlo al grado di eccellenza. Il prezzo davvero competitivo e la traduzione in italiano lo avvicinano a tutti.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	I.A.
7	5	7	7	7	5

Volendo, si può accedere a informazioni utili per una migliore gestione del parco, come le statistiche sui visitatori, ma i giovanissimi saranno liberi di ignorare questo aspetto.

In Robot-Fight ci pesteremo con dei giganteschi titani di metallo – utile per scaricare lo stress dopo l'ufficio.

GENERE: GESTIONALE

THRILLVILLE FUORI DAI BINARI

Gestire un parco di divertimenti può essere divertente? Secondo LucasArts sì!

IN ITALIANO

***Thrillville* è completamente tradotto in italiano: confezione, manuale, programma e dialoghi. Adattamento e doppiaggio sono ottimi, e ricordano sia quello già giustamente celebrato di *The Movies*, sia quelli dei cartoni animati del "Cartoon Network" o del "Disney Channel", come "Kim Possible" e "Johnny Bravo" – cui il gioco, sia graficamente, sia nello spirito, un po' si ispira.**

SEGUITO di *Thrillville* (un successo su console, ma mai approdato su PC), *Fuori dai Binari* è un'esperienza unica: un titolo che unisce in modo elegante un manageriale di parco di divertimenti, una collezione di giochi ispirati ai classici "arcade" degli Anni '80 e '90, un pizzico di *The Sims* e *The Movies*, e un elemento di esplorazione, mistero e avventura.

Il tutto è confezionato in una veste grafica accattivante e fantasiosa, che ricorda le migliori produzioni LucasArts del passato – da *Monkey Island* a *Sam & Max*. *Thrillville* inizia quando nostro zio, geniale scienziato specializzato nella costruzione di parchi di divertimenti, decide di nominarci gestore unico delle sue nuove creazioni. Si tratta di cinque parchi a tema stracolmi di giostre, ottovolanti e bizzarrie. Fantastico, vero? Fino a un certo punto. Da quel momento, infatti, dovremo correre qua e là per costruire strutture, ascoltare le lamentele del pubblico, addestrare assistenti di vario tipo, cercare d'innalzare i profitti e affrontare la lotta senza quartiere scatenata dai rivali della multinazionale Globo-Joy: una guerra che non escluderà sabotaggi, giornalisti corrotti e invasioni aliene.

Ogni parco ha un tema principale, a sua volta diviso in tre sotto-sezioni. Per esempio, "Stunt", di ispirazione cinematografica, ha sezioni dedicate al Far West, alla Seconda Guerra Mondiale e ai motori. In ogni sezione, il giocatore ha a disposizione tre aree inizialmente vuote entro le quali costruire nuove strutture: ottovolanti, giostre o chioschi per il pubblico (come venditori di panini o di bibite, o le sempre importanti toilette). Innalzare una nuova struttura intaccherà i nostri fondi monetari, ma, si spera, ci permetterà di avere clienti più soddisfatti e di guadagnare di più sul lungo termine.

Per sapere cosa il pubblico pagante desidera, è necessario parlare con i numerosissimi personaggi che vagano per i parchi. Facendo amicizia con loro (con un sistema che ricorda *The Sims* – se scopriamo cosa interessa all'ospite, sarà più facile virare la conversazione sui suoi argomenti preferiti ed entrare nelle sue grazie) riceveremo consigli su come migliorare il parco, suggerimenti e anche informazioni particolari su cosa ci sta accadendo intorno – per esempio, indiscrezioni sui diabolici piani che la Globo-Joy sta mettendo in atto per sabotarci.

> **"Una collezione di minigiochi legati dal tema del parco dei divertimenti"**

Alcuni personaggi possono incaricarci di svolgere delle missioni per loro, o sfidarci a una delle numerose attrazioni presenti. Come ricompensa, otterremo nuovi fondi, sbloccheremo altre giostre da costruire o riceveremo benefici. Tali missioni si aggiungono a quelle che il nostro pazzo zio ci affiderà a intervalli regolari, come completare un ottovolante la cui costruzione è rimasta a metà, o cercare di comprendere cosa *diavolo* ci stia facendo un gruppo di robot extraterrestri nel mezzo di uno dei nostri parchi. Per fortuna, malgrado l'apparenza possa sembrare assai frenetica, saremo liberi di optare per un approccio rilassato ai problemi e risolverli con calma uno alla volta – anche se, lo confessiamo, il clima di caotica allegria di *Thrillville* invita quasi inconsciamente a stili di gioco più frenetici.

A praticamente qualsiasi attività di *Thrillville* è legato un mini-gioco. In totale sono quasi 50 e descriverli tutti richiederebbe molto più spazio; basti dire che la stragrande maggioranza è ispirata a classici dell'era delle sale-giochi, ad alcuni famosi titoli per console, o a quei

IL COSTRUTTORE MATTO

Dietro *Thrillville* ci sono i creatori di *Rollercooster Tycoon 3* e non sorprende il fatto che il gioco includa un completo editor di ottovolanti (e di piste per le gare di corsa). Si tratta di una versione assai semplificata dell'analoga utility di *RCT 3*, che punta più sull'immediatezza e sulla possibilità di creare alcuni circuiti davvero demenziali.
A *Thrillville*, infatti, le leggi della fisica (nonché quelle dell'umana prudenza) paiono essere un'opinione. Chi vuole può creare ottovolanti in cui le persone allacciate ai vagoncini subiscano quel genere di accelerazioni che provano i piloti di jet impegnati in combattimento – magari finendo la corsa sparati nel vuoto a velocità pazzesca (grazie ai paracadute fissati alla schiena di ogni ospite, e che in teoria si aprono automaticamente in caso di caduta. . .). Chi non intenda impegnarsi con l'editor può sempre "acquistare" uno degli ottovolanti già pronti, mentre chi si stufa a metà di un progetto ha l'opzione di farlo completare automaticamente dal PC. E, naturalmente, il nostro avatar è libero di salire su tutte le sue creazioni e sperimentarle personalmente.

UNO, CENTO, MILLE ARCADE...

Uno dei punti di forza di *Thrillville* è la qualità dei mini-giochi. Sarebbe stato facile per i programmatori limitarsi all'imitazione superficiale di un classico famoso (come è accaduto in *Jade Empire* con il suo pessimo sparatutto a scorrimento verticale). Invece, ognuno di essi è, in tutto e per tutto, un gioco completo, realizzato con cura, e la cui qualità potrebbe rivaleggiare con quanto, un tempo, si vedeva nelle sale-giochi. La varietà è enorme e tutti potranno trovare uno o più favoriti tra quelli proposti. Se vogliamo fare una critica (a parte la scarsa originalità: basta far partire un mini-gioco per accorgersi subito a quale classico esso si "ispiri"), alcuni di essi ci sono parsi troppo difficili anche ai livelli di difficoltà più bassi, e praticamente impossibili da gestire con mouse e tastiera. Un buon esempio è l'addestramento delle majorette, ispirato ai "rhythm' game" in cui occorre premere sequenze corrette di tasti, a tempo con l'apparire di simboli sullo schermo. Altri, invece, sono insolitamente semplici. In definitiva, una migliore calibrazione della difficoltà sarebbe stata benvenuta, e al riguardo speriamo in una patch.

LE GRIGLIATE SONO ECCEZIONALI. NE HO FATTA UNA LA SETTIMANA SCORSA.

Per fare amicizia con gli ospiti, dobbiamo scoprire quali sono i loro argomenti di conversazione preferiti.

Alcune volte, il nostro avatar dovrà fare cose veramente assurde per tenere sotto controllo la situazione nei parchi.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

La nostra esperienza con *Thrillville* ha mostrato come un joypad sia pressoché indispensabile per controllare il gioco (noi ci siamo trovati bene con il nostro Saitek P880 Dual Analog). Mentre il programma supporta anche una combinazione mouse+tastiera, la natura "arcade" di tutti i mini-giochi, nonché il fatto stesso che *Thrillville* sia stato pensato inizialmente per il mercato console, fa sì che la gestione dei personaggi e delle altre funzioni del parco risulti più intuitiva con in mano un comando simile a quello di Xbox360. Anche il protagonista, se manovrato con la tastiera, tende a muoversi e scattare per il parco a velocità innaturale, a scapito della precisione, laddove un metodo di controllo di tipo analogico (come la levetta del pad) consente di calibrarne meglio i movimenti.

giochini in "Macromedia Flash" capaci di divorare ore e ore del nostro tempo in Rete. Chi ha una conoscenza del "retrogaming" non mancherà di cogliere influenze di classici come *Rainbow Islands*, *1942*, *Gauntlet*, *Final Fight* (ma con dei chihuahual) e dozzine d'altri. Non solo le sfide con il pubblico, ma anche la preparazione degli inservienti e mille altre operazioni di gestione delle giostre richiedono di conseguire almeno risultati minimi a un mini-gioco: provate a fallire miseramente nel simil-*Dance Dance Revolution* che serve ad addestrare le majorette, e avrete in giro per il parco una ragazza pon-pon capace di causare depressione tra gli ospiti. Dal menu principale, è anche possibile attivare una "modalità party" e sfidarsi a uno dei mini-giochi con gli amici, senza che sia necessario entrare con il nostro avatar in uno dei parchi.

Il problema principale di *Thrillville* è che, malgrado il tutorial, occorre diverso tempo prima che il giocatore riesca veramente a capire cosa ci si attende da lui, e come gestire strategicamente i parchi. In verità, non sapremmo neppure se classificarlo come "problema": capita spesso, mentre corriamo qua e là a caccia delle varie missioni, di avere la sensazione che il parco stia letteralmente "andando avanti per conto suo", in un clima di anarchica produttività. I giocatori più "grandicelli" potrebbero restare spiazzati dal fatto che anche un pessimo manager riesca a ottenere profitti minimi, ma questo, in compenso, farà la felicità dei giovanissimi, i quali si preoccuperanno più di andare in giro a fare e scoprire "cose", rimanendo deliziati ogni volta che conseguiranno un certo obiettivo. Da un certo punto di vista, *Thrillville* è come una grande cesta piena di giochi, da cui possiamo decidere a ogni partita cosa prendere.

Thrillville è un gioco genuinamente simpatico, purché sappiate cosa acquistate nel momento in cui decidete di prenderlo. Non è un erede di *Rollercoaster Tycoon 3*, ma una collezione di minigiochi legati dal tema del parco dei divertimenti, con una parte manageriale non molto complessa e la sotto-trama della lotta contro la Globo-Joy che aggiunge alla ricetta un pizzico d'avventura. Un bel titolo per divertirvi con i vostri bambini, con gli amici, o se cercate qualche ora di spensieratezza.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Rollercoaster Tycoon 3, Nat 04, 8
Per chi cerca un manageriale "serio" e impegnativo dedicato al tema dei parchi di divertimenti. Anche in *RCT 3* si possono progettare le proprie attrazioni.

The Movies, Dic 05, 9
È il mondo del cinema e delle sue mille illusioni che l'aspirante manager deve affrontare in uno dei titoli più originali e ironici degli ultimi anni.

info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Frontier** ■ Distributore **Activision** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.lucasarts.com/games/thrillville_franchise/

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1 GHZ, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Un numero incredibile di cose da fare
- Grafica e doppiaggio di qualità
- I mini-giochi sono tutti moto curati

- Gestione del parco un po' confusa
- Alcuni mini-giochi troppo difficili
- Qualche problema di controllo anche con un pad

***Thrillville* può essere affrontato in vari modi: come una collezione di giochi arcade intrisa di nostalgia, come un manageriale molto semplice, come un'avventura d'azione, o come tutte queste cose insieme. È ricco, frizzante e simpatico come un cartoon.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MINI-GIOCHI	STRATEGIA
9	8	8	8	9	7

Schiererete in campo molti "sogni proibiti" di tutti gli allenatori virtuali, e non solo.

La qualità e il dettaglio del database di FM 2008 sono sempre di ottima fattura.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

FOOTBALL MANAGER 2008

È meglio puntare sulla Champions League o sullo Scudetto? SI Interactive ha deciso di fare man bassa!

IN ITALIANO

***Football Manager 2008* è stato tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda manuale, scatola e testo a video.**

IL successo della serie *Football Manager* firmata da Sports Interactive sembra non conoscere limiti. Anche per la stagione 2008, il simulatore manageriale calcistico prodotto da Sega si appresta a dominare la concorrenza.

Ma cos'è *Football Manager*? Per chi non fosse avvezzo alle simulazioni calcistiche o per chi, semplicemente, volesse osservare il "bel giuoco" dalla panchina, la risposta è piuttosto scontata: si tratta del più completo ed esaustivo prodotto manageriale ambientato nel dorato mondo del pallone.

Non aspettatevi grandi rivoluzioni per l'edizione *2008*. Sports Interactive non ha stravolto la struttura portante della propria creatura introducendo novità significative, piuttosto, ha lavorato duramente per perfezionare e limare quelle imperfezioni che avevano caratterizzato l'annata precedente. Dopo i cambiamenti introdotti da *FM 2007* era logico aspettarsi una versione di consolidamento, così da garantire un'esperienza calcistica ancora più completa ed esaltante. Non mancano, comunque, le novità, alcune visibili sin dai primi minuti di gioco, altre apprezzabili dopo aver disputato qualche campionato.

Certo, non aspettatevi nemmeno in questa edizione *2008* di poter mettere le mani sulle ricche finanze del vostro club: *Football Manager* rimane "focalizzato" sulla gestione della squadra e su tutti gli aspetti secondari che ne derivano. Il calciomercato, la programmazione degli allenamenti, la selezione del proprio staff, la possibilità di studiare tattiche di gioco, la gestione dei rapporti con lo spogliatoio, i media e i tifosi saranno il vostro pane quotidiano.

Nonostante il proprio "credo simulativo", Sports Interactive ha cercato di ampliare la fase amministrativo/finanziaria a disposizione del giocatore: sono stati introdotti elementi significativi quali la possibilità di istituire un premio in denaro in base agli obiettivi raggiunti dalla squadra, oppure cercare sponsorizzazioni finalizzate al reperimento di risorse finanziarie per acquistare il Ronaldinho di turno, o sfruttare i profitti generati dalla campagna abbonamenti.

Se nell'ultimo periodo la tifoseria del Bel Paese è stata costantemente nell'occhio del ciclone (partite a porte chiuse o per solo abbonati), in *FM 2008* rappresenterà

> **"Il calciomercato fa segnare qualche significativo passo in avanti"**

invece la "croce e delizia" di ogni allenatore/manager virtuale. È chiaro che, se riuscirete nell'impresa di acquistare un campione del calibro di Leo Messi, allo stadio sarà lecito aspettarsi cori e molteplici manifestazioni d'affetto da parte della propria "curva" – con un aumento significativo degli abbonamenti venduti e con la possibilità di realizzare nuovi profitti. Se, invece, il vostro campione di turno non garantirà quel rendimento che era lecito aspettarsi da lui, gli ultrà faranno sentire la propria voce anche in questo ambito. Sono previsti persino gemellaggi tra i tifosi di squadre avversarie. Insomma, sarà importante prestare attenzione ai cosiddetti "umori della piazza" (i capi tifosi non faranno mancare i loro preziosi consigli), per costruire una squadra in grado di vincere la Champions League.

La maestosità del motore simulativo creato da Sports Interactive viene ancor più accentuata dall'interfaccia di gioco,

LE NOVITÀ

Date un'occhiata ad alcune delle più gustose novità introdotte da *FM 2008*:

Controllare i colpi di mercato è più facile, grazie a questa nuova schermata.

Finalmente, è possibile cambiare la propria tattica senza mettere in pausa!

Che cosa pensa la società/tifoseria del vostro operato? Vi basterà dare un'occhiata qui...

■ La visualizzazione della partita, quest'anno, accontenterà tutti, nell'attesa del passaggio al 3D!

■ Come le società di rating per il mercato finanziario, *FM 2008* quota ogni società calcistica.

PATCH 8.0.1

Con tempestività, è stata pubblicata da Sports Interactive la prima patch (per ora in versione beta) che risolve la solita pletora di bug, soprattutto per quanto riguarda la rappresentazione della partita in 2D. L'aggiornamento è compatibile con i salvataggi precedenti e lo troverete sul sito ufficiale www.sigames.com

PRONOSTICI

Chi trionferà nel nostro campionato? Quale squadra conquisterà la tanto desiderata Champions League? Prima di scommettere e diventare milionari, date un'occhiata ai nostri pronostici elaborati dal preciso ed esaustivo motore simulativo di Sports Interactive. I risultati sono sorprendenti: per quanto riguarda la Serie A, sarà il Milan di Ancelotti a conquistare il titolo, dopo aver messo al sicuro il successo in Giappone nell'atteso Mondiale per Club con un secco 2-0 sul Boca Juniors. La Champions League, invece, sarà preda dei Diavoli Rossi d'Inghilterra che trionferanno sull'Inter di Mancini.

■ L'interazione con le curve è fondamentale in questa simulazione.

semplificata strizzando l'occhio ai neofiti del genere o a chi si avvicina per la prima volta alla serie *Football Manager*. In ogni istante di gioco, e in ogni situazione, appariranno una serie di dettagliate indicazioni che guideranno il general manager nella gestione della propria squadra. È stato ulteriormente incrementato il feedback tra allenatore virtuale e dirigenza, mentre appare migliorata l'interazione con lo sterminato mondo di *FM 2008*. Tra la novità introdotte, le più significative sono la schermata denominata Centro Trasferimenti (in cui si troveranno riassunti tutti gli scambi operati dal giocatore e i possibili nuovi acquisti), un calendario completamente risistemato o la facoltà di modificare in tempo reale il proprio undici senza dover mettere in pausa.

Il calciomercato, cuore pulsante della serie *Football Manager*, fa segnare qualche significativo passo in avanti, soprattutto rispetto alla passata stagione: qualche bel colpo a parametro zero, qualche acquisto sensazionale e, in generale, le società hanno la tendenza a spendere. Il database – da sempre il fiore all'occhiello delle produzioni firmate Sports Interactive – conferma anche per l'annata *2008* la propria portata enciclopedica e dovrebbe soddisfare le esigenze di tutti gli appassionati (non è comunque esente da lacune). Da un punto di vista squisitamente simulativo, desta qualche perplessità la tendenza della CPU a realizzare goleade, che fa da contraltare a una certa impermeabilità – sempre del computer – ai pareggi: nulla di drammatico, comunque. Infine, fa piacere constatare l'aumentata velocità del gioco nell'elaborazione dei dati e nelle fasi di salvataggio. A tutto questo, *Football Manager 2008* aggiunge una cinquantina di campionati in cui cimentarsi, un commento tecnico avvicchito (nulla di clamoroso, però), la possibilità di modificare le dimensioni del campo da gioco, di dare un volto a quei giocatori/allenatori/staff tecnico sprovvisti di licenze ufficiali, un rinnovato e semplificato comparto tattico e una sfida pressoché infinita. Siete pronti a conquistare il campionato e la Champions League?

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Scudetto 2008, Nat 07, 7½
L'alternativa light a *FM 2008* conferma, anche quest'anno, il suo buon potenziale. È il prodotto ideale per chi non vuole impazzire gestendo migliaia di parametri.

FIFA Manager 08, Nat 07, 7½
Una simulazione complementare a *FM 2008*, che tende a privilegiare alcuni aspettati trascurati dal titolo di Sports Interactive.

Info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sports Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.footballmanager.net**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 750 MB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ Database sconfinato e dettagliatissimo
■ Interfaccia semplificata e migliorata
■ Possibilità di cambiare tattica in tempo reale

■ Qualche imprecisione a livello simulativo
■ Calciomercato migliorabile
■ Solita farcitura di bug

Nessuna rivoluzione per l'edizione 2008 di *Football Manager*, ma tanta sostanza e una maggior semplicità nel gestire il complesso mondo calcistico riprodotto da Sports Interactive. Si conferma, per l'ennesima volta, come la miglior simulazione manageriale calcistica del pianeta.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
6	5	9	9	8	8

8½

■ La parte giornalistica di *FIFA Manager 08* è griffata "Corriere dello Sport".

TESTIMONIAL
L'allenatore della Roma, Luciano Spalletti, è il testimonial scelto da EA per la sua simulazione manageriale calcistica. A giudicare dai risultati e dal gioco espresso dal modulo proposto dal tecnico giallorosso, la scelta segue perfettamente i dettami del colosso nordamericano.

■ Pur non essendo al livello di *FIFA 08*, la visualizzazione 3D della partita rimane la migliore del genere.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

FIFA MANAGER 08

EA propone un "calcio spettacolo" alla Spalletti per sbaragliare la concorrenza!

IN ITALIANO
FIFA Manager 08 è completamente tradotto nella nostra lingua: confezione, manuale e testo a video.

IN ALTERNATIVA...
Football Manager 2008, Nat 07, **8½**
Rispetto al titolo di EA, il prodotto di Sports Interactive si differenzia per una totale "dedizione" all'aspetto calcistico, a scapito di quello manageriale/finanziario.

Scudetto 2008 – Championship Manager, Nat 07, **7**
Ideale per cimentarsi per la prima volta con una simulazione manageriale calcistica.

LA situazione di *FIFA Manager* è per certi versi paradossale: campione indiscusso nel mercato tedesco con il titolo di *Fussball Manager*, al di fuori della Germania non è mai riuscito a imporsi e a battere il campione del genere, ovvero *Football Manager* di Sports Interactive.

Non è bastato cambiare nome (prima era *Total Club Manager*) e aggiungere una pletora di licenze ufficiali (tra cui quella FIFA) per elevare questa serie al pari del più quotato avversario. Nel frattempo, il parco sfidanti è diminuito in modo consistente (tra i papabili per la vittoria sono rimasti solo la sopraccitata serie *FM* e quella *Scudetto/Championship Manager* di Eidos) e la gara si è fatta serratissima.

I game designer di EA hanno quindi cercato di proporre una simulazione più interessata alla parte manageriale che a quella calcistica, con l'obiettivo di offrire un panorama a 360 gradi del dorato mondo del pallone.

Seguendo la tendenza inaugurata da *Football Manager 2008*, anche *FIFA Manager 08* si presenta con un'interfaccia perfezionata e completamente personalizzabile. In ogni istante, si avrà accesso a una moltitudine di informazioni e dati per gestire al meglio il proprio club calcistico. Il massiccio database è stato ampliato (sono stati memorizzati più di 75.000 risultati storici), sono state aggiunte manifestazioni prestigiose come la Confederation's Cup o il Mondiale di Calcio Under 20 e, naturalmente, inseriti nuovi giocatori. È stato creato un potente editor

> **"È garantita maggiore interazione tra calciatori e allenatore"**

per costruire lo stadio dei propri sogni, rivisto il sistema di allenamento (sarà consentito analizzare in modo dettagliato ogni calciatore creando programmi personalizzati) e migliorato il calciomercato, mentre è stata data maggior importanza allo staff (soprattutto nel ricercare giovani fenomeni).

È stata garantita una maggiore interazione tra calciatori e allenatore (verranno da voi a lamentarsi o a chiedervi la fascia di capitano) e con i media (sarete subissati da richieste d'interviste). Altre aggiunte riguardano la possibilità di aprire scuole calcio in tutto il mondo e d'istituire nuovi premi. In generale, è stato incrementato il numero delle informazioni e dei dati fruibili dall'utente. In più, *FIFA Manager 08* conta su un motore grafico aggiornato (supporta nuove risoluzioni, ma da un *FIFA* ci si aspetta di più) che permette una migliore visualizzazione degli incontri 3D (è sempre possibile scendere in campo con il proprio undici).

Insomma, la simulazione di EA ha fatto un passo in avanti sotto molteplici aspetti e, pur non riuscendo ancora a competere sul piano del puro "realismo simulativo" con il titolo di Sports Interactive (per esempio, i salari sono un po' sballati e i risultati della Champions League hanno spesso punteggi tennistici), si pone come la sua più accreditata alternativa.

LO STADIO DEI SOGNI

Una delle opzioni più intriganti di *FIFA Manager 08* è la possibilità di fondare una propria squadra. Quindi, se sognavate di iscrivere la vostra compagine amatoriale nel mondo professionistico, potrete realizzare tale fantasia. Grazie al ridisegnato editor, inoltre, riuscirete anche a cimentarvi come architetti urbanisti, ideando lo stadio per la vostra squadra. È stato creato, infatti, un sistema di costruzione modulare (ci si potrà sbizzarrire con oltre 400 elementi), che permetterà in pochi minuti di realizzare una struttura degna della Scala del Calcio (San Siro) o del nuovo Wembley.

Raffaello Rusconi

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Bright Future** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.fm08.de/en/**

Richieste tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,3 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3,5 GB HD, lettore DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

- ■ Database arricchito
- ■ Parte calcistica potenziata
- ■ Tante piccole aggiunte interessanti

- ■ C'è ancora da lavorare sul piano del realismo
- ■ Fase tattica migliorabile
- ■ Risultati poco realistici

La versione *2008* di *FIFA Manager* propone molteplici innovazioni e una parte calcistica decisamente più consistente. Rimane un prodotto consigliato per i neofiti del genere e per chi è alla ricerca di una gestione calcistica a 360 gradi, il tutto condito dalla magia del 3D.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	6	8	8	6	7

La visuale in "pseudo 3D" non è cambiata molto, rispetto alla passata stagione.

La funzione Pro Zone è stata ulteriormente arricchita ed è un vero gioiello.

Le impostazioni tattiche sono esaustive. La stessa cosa non si può dire del comportamento dei giocatori...

IN ITALIANO

Scudetto 2008 è completamente tradotto nella nostra lingua: confezione, manuale e programma.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

SCUDETTO 2008 - CHAMPIONSHIP MANAGER

Riuscirà il "fratellino" di *Football Manager* a crescere, finalmente?

FIDUCIA E CONDIZIONE

La "componente emotiva" è un aspetto che Sports Interactive ha iniziato a studiare e a sviluppare in *Football Manager*, e anche Beautiful Game Studios ha cercato di seguire la via intrapresa dal suo rivale. L'interazione con i propri giocatori e la capacità di motivarli sarà fondamentale per ottenere risultati, così come la preparazione fisica. In *Scudetto 2008*, mentre si disputa una partita, sarà consentito monitorare costantemente la condizione atletica e la fiducia dei propri giocatori, in modo da intervenire aggiustando lo schieramento tattico o facendo qualche provvidenziale sostituzione.

NON è facile recuperare il divario creatosi tra Beautiful Game Studios e Sports Interactive in questi tre anni. Il gap tra i due team di sviluppo era – ed è tuttora – sostanzioso, ma va constatato che i passi compiuti dai primi hanno prodotto una serie di idee e soluzioni piuttosto interessanti per quanto riguarda il mercato delle simulazioni manageriali calcistiche.

Recuperare un decennio di "conoscenza" è dura, ma BGS, in attesa di qualche passo falso del fratello più grande (*Football Manager*), ci ha provato. Il nuovo *Scudetto 2008 – Championship Manager* si presenta più agguerrito che mai all'inizio della stagione calcistica videoludica. Sono stati preparati 27 campionati in cui mettersi in discussione, il database è stato potenziato del 25% rispetto a quello dell'anno precedente ed è stata rinnovata l'interfaccia sia da un punto di vista grafico, sia per quanto riguarda la navigazione. I menu sono molto più accessibili (sono state aggiunte una serie di "scorciatoie" personalizzabili dall'utente), mentre l'interessante funzione Pro Zone (un programma che analizza le partite disputate dal giocatore, ricavandone una pletora di informazioni e dati) è stata ulteriormente perfezionata. Lo stesso può dirsi del motore che gestisce la rappresentazione delle partite in 2D (e in pseudo 3D). I molteplici bug che affliggevano la versione 2007 sono stati sistemati, anche se i comportamenti dei calciatori nei match lasciano ancora a desiderare.

> "27 campionati in cui mettersi in discussione"

Beautiful Game Studios ha cercato di venire incontro alle esigenze dell'allenatore virtuale, garantendo un'esperienza calcistica (soprattutto nel disputare un incontro) migliore e fornendo una quantità di informazioni da analizzare e metabolizzare per gli aspiranti Spalletti/Lippi della situazione. Le fasi di "calciomercato" necessitavano di qualche ritocco: BGS ha provveduto a una maggior flessibilità nella gestione dei contratti e nelle formule di pagamento. Sfruttando l'intrigante – ma poco realistica – funzione "Benefattore", poi, è possibile acquistare in un baleno campioni fenomenali come Kakà, Ronaldinho e Messi, e conquistare in un paio di stagioni il "tetto del mondo".

Purtroppo, sul piano della simulazione più pura, *Scudetto 2008* fallisce ancora il confronto con *Football Manager 2008*: i risultati generati nel titolo di BGS non sembrano reali e la sfida offerta (è facile ottenere vittorie anche senza sfruttare la sopraccitata funzione "Benefattore") non è molto stimolante per i veterani delle serie firmate da Sports Interactive.

Nonostante gli innegabili sforzi compiuti, la simulazione di *Scudetto 2008* non riesce ancora ad avvicinarsi alla complessità/intensità e al realismo (e persino ai bug!) del suo blasonato concorrente.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2008, Nat 07, 8½
Nonostante il passare degli anni, la simulazione targata Sports Interactive rimane costantemente il punto di riferimento nel genere.

FIFA Manager 08, Nat 07, 7½
La strada seguita da EA per sfidare *FM 2008* pone maggior enfasi sugli aspetti trascurati dal titolo di Sports Interactive.

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **BGS** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.championshipmanager.co.uk**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHZ, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **LAN**

- 27 campionati in cui sfidarsi
- La funzione Pro Zone è esaltante
- Menu e interfaccia semplificati
- A livello simulativo, non regge contro *FM 2008*
- Troppo facile?
- Più profondità tattica non avrebbe guastato

Per chi vuole cimentarsi con una simulazione manageriale calcistica "light", *Scudetto 2008* rimane la soluzione ideale, per la sua facilità e la sua accessibilità. A chi è alla ricerca di qualcosa di più "sostanzioso" consigliamo, invece, *FM 2008*.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	I.A.
6	5	7	8	6	6

LA PANCHINA D'ORO DEI MANAGERIALI CALCISTICI

FIFA Manager e *Scudetto* stanno assediando la panchina difesa da *Football Manager*. Quali qualità hanno sfoggiato i tre campioni per affascinare gli aspiranti allenatori su PC?

ACCESSIBILITÀ

FIFA MANAGER 08
Da un punto di vista prettamente visivo, la serie *FIFA Manager* ha la "classica" marcia in più rispetto agli altri concorrenti. I menu sono ben studiati, così come la pletora di opzioni/modalità di gioco a disposizione del giocatore. Il tutto è realizzato con la solita maestria e attenzione per i dettagli da parte di EA nel confezionare i propri prodotti.

SCUDETTO 2008
Il termine "semplicità" sintetizza in modo perfetto l'interpretazione dei game designer di Beautiful Game Studios nel concepire l'interfaccia di gioco di *Scudetto 2008*. Navigare tra i menu è un piacere, così come la possibilità di utilizzare le nuove scorciatoie introdotte per accedere, in pochi secondi, a una moltitudine di dati e informazioni. Certo, si tratta pur sempre di una versione "snellita" di quella classica di *FM 2008*...

FOOTBALL MANAGER 2008
Quest'anno, i ragazzi di Sports Interactive hanno lavorato per perfezionare la "monumentale" interfaccia di gioco di *Football Manager 2008*, permettendo così ai neofiti una migliore fruizione dei dati e delle opzioni disponibili. È apprezzabile il tentativo di Sports Interactive di coinvolgere maggiormente i nuovi arrivati, anche se le schermate da tenere sottocchio sono numerose.

COMPLETEZZA

FOOTBALL MANAGER 2008
Una cinquantina di campionati in cui cimentarsi, una tonnellata di calciatori da scoprire e una sfida pressoché infinita in qualsiasi torneo/manifestazione concepita sulla faccia della Terra: benvenuti nel "paradiso" di ogni allenatore virtuale. Semplicemente il "numero uno" in questo campo!

FIFA MANAGER 08
I numeri della simulazione di EA/Bright Future sono similari a quelli evidenziati dal campione di casa Sega: tra le aggiunte più significative, ci sono la Confederations Cup o la Coppa del Mondo Under 20. C'è ancora da lavorare per quanto riguarda il database e i parametri/comportamenti dei calciatori.

SCUDETTO 2008
Meno campionati da affrontare (27 per la precisione), ma nuove competizioni in cui competere e una buona approssimazione nel ricreare a video le prestazioni dei vari Kakà e compagnia. Certo, la distanza con *FM 2008* rimane da colmare, ma qualche significativo passo in avanti è stato fatto.

REALISMO SIMULATIVO

FOOTBALL MANAGER 2008
Senza dubbio, uno dei punti forza della simulazione prodotta da Sega: la mole di dati e d'informazioni gestite da *Football Manager 2008* è impressionante, garantendo una buona approssimazione della realtà. Grazie al supporto di una comunità senza eguali, *FM 08* può contare su una serie di migliorie e di innovazioni costanti. Il calciomercato funziona, ma necessita di qualche ritocco.

FIFA MANAGER 08
Abbiamo assistito, in più di un'occasione, a risultati sorprendenti e a punteggi tennistici, a exploit di giocatori sconosciuti e a flop clamorosi. Le correzioni necessarie sono molteplici. Le fasi di calciomercato sono intense, e siamo stati testimoni di colpi sensazionali (del tipo: il presidente del Real Madrid, Calderon, che riesce a comprare Kakà per oltre 80 milioni di euro!).

SCUDETTO 2008
È una di quelle componenti della simulazione di Beautiful Game Studios che necessita di ulteriore bilanciamento: è facile assistere a una serie di risultati poco credibili o a vittorie insperate. Le trattative di mercato decollano (ma non sono ancora soddisfacenti), la funzione Pro Zone è una "cannonata", mentre l'opzione "Benefattore" ha un effetto devastante nell'economia globale di gioco.

GESTIONE FINANZIARIA

FIFA MANAGER 08
È senza dubbio l'aspetto più esaltante del titolo di EA: potrete costruirvi uno stadio, fondare una squadra, scegliere il prezzo di una moltitudine di gadget e molto altro. La parte gestionale/finanziaria è davvero ben fatta e aggiunge spessore alla simulazione di Bright Future.

FOOTBALL MANAGER 2008
Si tratta di un aspetto che andrebbe maggiormente sviluppato. Anche quest'anno, Sports Interactive si è focalizzata sul calcio "vero e proprio", limitando la fase gestionale al flottante da destinare per la campagna acquisti.

SCUDETTO 2008
Per quanto riguarda la simulazione sviluppata dai Beautiful Game Studios, vale lo stesso discorso fatto per quella di Sports Interactive: sarebbe auspicabile, per il futuro, un maggior coinvolgimento del giocatore nello sviluppo finanziario e nel marketing del proprio club.

VISUALIZZAZIONE PARTITA

FIFA MANAGER 08
Pur non sfruttando l'ultima versione del motore grafico di *FIFA 08*, la ricostruzione dei match offerta dalla simulazione di EA è, senza ombra di dubbio, la migliore. Per i fan di *Football Manager*, è sempre possibile gustare la partita anche in un pratico 2D.

SCUDETTO 2008
Pur se abbiamo notato qualche comportamento bizzarro dei calciatori nella simulazione di Beautiful Game Studios, *Scudetto 2008* - con tutte le sue visuali e rappresentazione in stile "Subbuteo" - ci piace di più rispetto a *Football Manager 2008*.

FOOTBALL MANAGER 2008
La sua telecronaca testuale è stata per anni il marchio di fabbrica di Sports Interactive. L'aggiunta di un motore 2D per la visualizzazione delle partite, qualche stagione or sono, è stata una piacevole sorpresa. Il 3D sarebbe la classica "ciliegina sulla torta".

FOOTBALL MANAGER 2008
Per completezza, realismo e possibilità offerte agli allenatori virtuali, *Football Manager 2008* rimane il miglior titolo del genere. Mancano, però, una parte gestionale/finanziaria adeguata e una visualizzazione della partita in 3D.

FIFA MANAGER 08
Se *FIFA Manger 08* avesse il rigore simulativo e la completezza della serie firmata da Sports Interactive, ci troveremmo di fronte alla miglior titolo del genere. Il potenziale c'è, comunque.

SCUDETTO 2008
Rispetto al suo concorrente diretto (*Football Manager 2008*), *Scudetto 2008* è molto più semplice e accessibile per chi si avvicina per la prima volta a questo genere di simulazioni.

■ Proseguendo nel gioco, altri personaggi si aggiungeranno al vostro party. Ciò ci garantirà alcuni poteri speciali.

■ Tutte le informazioni necessarie sono indicate su schermo in modo chiaro ed esauriente.

GENERE: PUZZLE/GDR

PUZZLE QUEST
CHALLENGE OF THE WARLORDS

Il gioco rivelazione dell'anno appena trascorso è un insolito puzzle game.

IN ITALIANO? NO

Nessuna delle versioni di *Puzzle Quest* prevede la traduzione nella nostra lingua, e quella PC non fa eccezione. Le dinamiche, per fortuna, sono abbastanza intuitive, anche se è necessaria una minima infarinatura d'inglese per comprendere alcune modalità di gioco particolari e godersi al meglio la trama di stampo GdR. Talvolta, inoltre, vi imbatterete in alcuni "bivi". Per esempio, vi sarà chiesto se preferirete affrontare o meno certi nemici e la decisione presa influenzerà la trama e la qualità del party. In questo caso, per ponderare meglio la scelta, è indispensabile la comprensione del testo su schermo.

QUANDO abbiamo inserito il demo PC di *Puzzle Quest* nel DVD allegato al numero di luglio 2007 di GMC, il gioco in questione era una realtà solo nel multiforme universo delle console e nessuno avrebbe dato per scontata la sua pubblicazione per PC.

L'autunno, però, ha portato con sé la gradita notizia dell'arrivo di questo interessante puzzle game anche sulla nostra piattaforma preferita, in una versione che non ha nulla da invidiare alle precedenti. Se il gioco si è rivelato perfetto sulla console portatile Nintendo, grazie alla presenza del touch screen, rispetto alla versione per Xbox (da giocare con il gamepad), gli utenti PC possono contare sull'utilizzo del mouse – da sempre molto adatto per affrontare puzzle game di ogni sorta.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Puzzle Quest è, principalmente, un puzzle game condito con elementi da gioco di ruolo. Questi ultimi riguardano e ne influenzano quasi tutti gli aspetti, e sono più o meno evidenti secondo il contesto. La trama, innanzitutto, ha luogo nel classico regno fantasy minacciato da forze potenti e oscure: il protagonista può essere scelto fra diverse classi e razze e possiede vari tipi di abilità da sfruttare in battaglia. L'avventura è organizzata in varie quest da accettare nell'ordine preferito, che comportano lo spostamento di città in città, nonché l'eventualità di doversi cimentare in combattimento contro un nemico appostato lungo il percorso.

Di missione in missione, l'eroe acquisisce punti esperienza da investire per migliorare alcune abilità, indispensabili al fine di affrontare i nemici più ostili in battaglia. Quest'ultima costituisce il vero cardine di tutto il gioco. La regola fondamentale di *Puzzle Quest* è una delle più semplici: bisogna formare una fila di tre o più elementi dello stesso tipo (scambiandone di posto due attigui, fra quelli presenti sulla scacchiera), così da farli sparire dal tavolo di gioco e accaparrarsi il "bonus" corrispondente. Il suddetto bonus è rappresentato da punti esperienza, denaro con cui espandere il proprio castello, gemme di quattro colori diversi e teschi. Questi ultimi, se abbinati in gruppi di tre o più, consentono un attacco diretto che intacca istantaneamente i punti salute dell'avversario.

> "Un'avventura coinvolgente, anche dopo parecchie ore di gioco"

Le gemme colorate rappresentano l'aspetto strategico di tutto *Puzzle Quest*, poiché, grazie a loro, si ha modo di accumulare del Mana (rosso, vedere, giallo e blu). Ogni personaggio ha così a disposizione vari incantesimi d'attacco, difesa e cura che sfruttano proprio combinazioni e quantità diverse di Mana. Durante il proprio turno, secondo i casi e tenendo presenti varie eccezioni, i giocatori sono in grado di scegliere se lanciare un incantesimo, guadagnare Mana e bonus con gli abbinamenti sulla scacchiera o, se possibile, colpire il nemico con il potere dei teschi. Vince chi, per primo, fa fuori tutti i punti salute dell'avversario.

Questa dinamica, apparentemente semplice, permette di impostare lo scontro in maniera strategica e rende l'esperienza di gioco di gran lunga più profonda rispetto a un normale puzzle game. Costruire e potenziare il proprio personaggio è

CAVALCATURE E INCANTESIMI

Espandendo adeguatamente il vostro castello (costruendo prigioni e torri magiche), avrete modo di catturare gli avversari, imparare i loro incantesimi e allenare una cavalcatura. Queste azioni avvengono risolvendo alcune sfide che modificano la struttura di gioco principale. Per esempio, dovrete collezionare un certo numero di pergamene (che si materializzano sul tavolo solo realizzando file di quattro elementi uguali) o affrontare dei combattimenti con mosse a tempo. Questa interessante varietà di opzioni rende *Puzzle Quest* deliziosamente ricco, diversificato e ben strutturato.

Quando si esauriscono le mosse disponibili, la griglia viene ricomposta e il Mana accumulato fino a quel momento sparisce.

FUMETTI BELLICI

La variante più "sui generis" della dinamica di gioco principale è quella riguardante la cattura degli avversari. Costruita una prigione nel vostro castello, ogni volta che vi imbatterete in un avversario che avrete già sconfitto tre volte, vi sarà concesso di scegliere se affrontarlo normalmente o provare a catturarlo. Per riuscirci, vi toccherà combinare gli elementi della scacchiera in modo da eliminarli tutti sfruttando esplosioni a catena.

Le mosse più esperte innescano delle combo che assicurano bonus come se piovesse, e grandi quantità di punti esperienza.

LO VOGLIO! LO VOGLIO!

Al momento, non è prevista la distribuzione nei negozi di un'edizione inscatolata della versione PC di *Puzzle Quest*, anche se non escludiamo che, in futuro, questa lacuna venga colmata. Nell'attesa, il gioco è acquistabile online con carta di credito dal sito www.gamersgate.com da dove, al prezzo di 19,99 euro (assolutamente ben spesi!), potrete scaricare il software. Le dimensioni del file sono modeste (quasi 60 MB) il che rende il download accessibile anche a chi non è dotato di Banda Larga.

un impegno gratificante, che acquisisce numerose sfaccettature anche in virtù di altre modalità particolarmente interessanti, che conferiscono all'avventura una marcia in più, rendendola coinvolgente persino dopo parecchie ore.

Dopo aver affrontato i mostri previsti dalle missioni, si potrà decidere di esplorare ulteriormente i loro nascondigli in cerca di rune con cui forgiare oggetti magici. A tale scopo, il giocatore deve prima costruire le apposite strutture presso il proprio castello (con le monete messe in saccoccia durante i combattimenti), quindi affrontare il custode della runa. Fatto? Non ancora: ne servono almeno tre di tipo diverso, dopodiché si potrà forgiare il talismano. Ciò avviene affrontando una griglia di gioco simile a quella dei combattimenti, ma con lo scopo di raccogliere un certo numero di incudini prima che si esauriscano le mosse a disposizione.

In modo analogo, ma non troppo, si acquisiscono le tecniche degli avversari: costruita la prigione del castello, potrete catturarli (affrontando una scacchiera con un numero limitato di mosse, altra variante del gioco principale) e poi cimentarvi nell'apprendimento. In questo caso, avrete da raccogliere un numero prestabilito di gemme di ciascun colore, nonché delle pergamene che si materializzano assemblando file di 4 elementi uguali.

Se a tutto questo aggiungiamo la possibilità di addestrare e potenziare delle cavalcature e di conquistare città (che forniscono una costante rendita di denaro), è chiaro che qualunque appassionato di GdR rischierà seriamente di perdere la testa per l'ottimo *Puzzle Quest*.

Come ciliegina sulla torta, è possibile sfidare un avversario e il suo personaggio in partite veloci in Rete, e cimentarsi in combattimenti singoli al di fuori della modalità storia. Se i puzzle game sono la vostra passione, ma desiderate un pizzico di sfida aggiuntiva, *Puzzle Quest* è esattamente ciò che fa per voi. Da evitare, invece, se quello di cui avete bisogno è un rompicapo da "una partita e via": l'aspetto GdR è così evidente, da richiedere un minimo d'impegno e costanza per godere appieno di tutte le peculiarità del gioco.

Elisa Leanza

IN ALTERNATIVA...

Bust-a-Move 4
Apr 04, 8
Ancora biglie colorate, ma da lanciare verso un muro che si abbassa inesorabilmente. Scopo del gioco è liberare tutto lo schermo.

Bejeweled
Il puzzle game che più si avvicina alle meccaniche di Puzzle Quest, ma senza l'ottima componente GdR.

info ■ Casa **ValuSoft** ■ Sviluppatore **Infinite Interactive** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.gamersgate.com**

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 64 MB, 80 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 128 MB**
- Multiplayer **2 giocatori, via LAN e su Internet**

- Struttura di gioco ottima
- Curva di difficoltà ben calibrata
- Splendida colonna sonora

- Assenza della traduzione in italiano
- Versione inscatolata non disponibile
- Trama banale

Un puzzle game particolarmente ispirato, una piccola perla che spicca in un panorama fin troppo affollato e che si distingue per la struttura di gioco interessante, riuscita e coinvolgente. Imperdibile per tutti gli appassionati del genere, da provare per qualsiasi fan del GdR.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	I.A.
7	8	9	8	8	8

IN ITALIANO,

The Asian Dynasties verrà completamente tradotto nella nostra lingua: confezione, manuale, programma e parlato. Resteranno non doppiate, come tradizione di questa linea di titoli, le "risposte" delle unità al nostro comando, che verranno date nella lingua del popolo cui appartengono.

Le tre nuove campagne ricostruiscono altrettanti momenti storici importanti, come gli eventi del periodo Tokugawa per il Giappone.

Le "carte con i rinforzi" che giungono dalla madrepatria sono personalizzate per ogni civiltà.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

AGE OF EMPIRES III THE ASIAN DYNASTIES

Le guerre coloniali infiammano anche l'Oriente.

IL nuovo *The Asian Dynasties*, seconda espansione per l'RTS storico di Microsoft *Age of Empires III*, è dedicato alla storia del continente asiatico durante il periodo coloniale.

Cinesi, Indiani e Giapponesi sono i tre nuovi popoli proposti e l'arco temporale coperto include sia il periodo precedente all'arrivo dei coloni europei, sia gli sconvolgimenti che gli "stranieri" (soprattutto Inglesi, Olandesi e Francesi) portarono in Estremo Oriente. Questi eventi, come è tradizione della serie, vengono narrati in tre campagne composte da scenari collegati – una dedicata a ogni popolazione.

L'espansione precedente, *The WarChiefs*, centrata sui nativi americani, aveva suscitato qualche malcontento per la scarsità di nuovi contenuti. In *The Asian Dynasties*, Microsoft introduce diversi nuovi concetti nella giocabilità del suo RTS storico, oltre a unità, mappe e tecnologie tipiche delle regioni asiatiche.

I giocatori possono ora costruire una "meraviglia" ogni volta che progrediscono in una nuova era: complessi architettonici famosi che consentono di accedere a unità e "poteri" speciali, come un temporaneo aumento delle capacità di combattimento dei propri eserciti o l'opportunità di spiare le azioni nemiche. Il commercio è stato reso più sofisticato, grazie ai concetti di "esportazione" e "consolati". Il giocatore ha modo di decidere se trasformare una percentuale della propria produzione (dal 5% al 10%) in "beni da esportazione" e, attraverso i consolati (edifici che vanno costruiti sulla mappa), usarli per acquistare eserciti e tecnologie straniere. Così, per fare un esempio, un giocatore al comando dei Giapponesi che si trovasse in difficoltà potrebbe chiedere l'intervento di una compagnia di lancieri inglesi pagandola in beni.

> "Assolderete truppe straniere pagandole in risorse"

In multiplayer, sono state introdotte le modalità "Re della Collina" (vince chi controlla per un certo tempo un punto-chiave della mappa), "Regicidio" (ove occorre proteggere l'unità che rappresenta il nostro "reggente"), e due nuove opzioni di "inizio pacifico" (in cui, per i primi minuti di gioco, sono vietati attacchi alle civiltà rivali): in una è possibile (ma non obbligatorio) attivare un "blocco navale" che impedisce ai contendenti di ricevere aiuti dalla madrepatria durante la fase di sviluppo, mentre nella seconda essi saranno normalmente disponibili.

The Asian Dynasties è una buona espansione per gli appassionati di *AoE III* e ci riporta indietro di qualche anno, a quando questa serie era tra i pinnacoli degli RTS. Intanto, però, il mondo è andato avanti, con nuovi e superbi titoli quali *Supreme Commander* e *World in Conflict*, e adesso *Age of Empires III* mostra davvero le rughe (anche sul piano grafico e dell'audio). Rimane, però, tra i più riusciti sul mercato nel settore degli RTS a tema storico e se è l'ambientazione a interessarvi, allora difficilmente – ancora oggi – troverete di meglio.

Vincenzo Beretta

LA STORIA DELL'ORIENTE

Come nella tradizione della serie *Age of Empires*, i tre nuovi popoli presentati in *The Asian Dynasties* hanno caratteristiche individuali che li rendono unici, cercando al tempo stesso di simulare le loro caratteristiche sociali e culturali nel periodo storico rappresentato. I Cinesi hanno la capacità di espandere rapidamente la propria popolazione di base, e anche gli eserciti puntano più sul numero che sulla qualità. Gli Indiani utilizzano soprattutto il legname come risorsa e, grazie ai loro elefanti da guerra (inclusi alcuni che portano cannoni da assedio montati sulla schiena!), hanno in dotazione le unità di cavalleria più potenti del gioco. Infine, i Giapponesi contano su un esercito professionalmente preparato e con varie unità d'élite (come i samurai), che però sono molto costose da produrre; ciò richiede una solida base economica e, in questo, il giocatore è aiutato dagli speciali vantaggi nel settore che derivano dalla costruzione di templi. Anche le nuove mappe raffigurano ambientazioni appropriate, che vanno dalle isole del Sol Levante, alle giungle dell'Indocina, alla via della Seta.

IN ALTERNATIVA...

Age of Empires III: the WarChiefs, Gen 07, 6½
Se preferite restare sul continente nordamericano ove è ambientato l'originale *AoE III*, allora questa espansione introduce i nativi americani: Sioux, Irochesi e Aztechi.

Rise of Nations, Mag 03, 8
Creato da Big Huge Games (che ha collaborato alla realizzazione di *The Asian Dynasties*), questo RTS storico unisce alla giocabilità della serie AoE alcune idee mutuate da *Civilization*. Un classico.

Info ■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Ensemble Studios/Big Huge Games** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.ageofempires3.com/asiandynasties/**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,4 GHZ, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB, 2 GB HD, Age of Empires III**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB, connessione a Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Tre campagne, una per civiltà
- Nuovi concetti: mercenari, "meraviglie" e consolati
- Modalità in più per le partite multiplayer

- Giocabilità poco originale
- Graficamente sorpassato
- Zoom della mappa troppo ravvicinato

Un'espansione più ricca rispetto a *WarChiefs*, per una serie che inizia a sentire il peso degli anni. Giocare nel periodo storico rappresentato resta comunque un'esperienza molto piacevole, mentre le nuove ambientazioni asiatiche portano una ventata di freschezza.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	CAMPAGNE
7	6	8	7	7	7

Anche al Polo Nord potrete incontrare i Soda Poppers! Ovviamente, inutili come sempre.

SEQUENZE D'AZIONE

Facendo tesoro dei suggerimenti dei giocatori della prima serie, gli sviluppatori hanno pensato a qualche piccola sequenza arcade da inserire all'interno di *Ice Station Santa*. Si tratta di momenti divertenti e mai impossibili da superare: un buon complemento all'avventura. Le sequenze in auto, in particolare, sono state arricchite di particolari e dalla possibilità di rinnovare la gloriosa Desoto, anche se stavolta (apparentemente) solo con alcune innocenti decalcomanie.

I dialoghi, anche con i robot giganti, sono semplicissimi da gestire.

DOVE ACQUISTARLO

Anche i nuovi capitoli di Sam & Max saranno inizialmente disponibili solo su Internet, sul sito di TellTale Games (www.telltalegames.com) a poco più di 6 euro (pagabili con carta di credito o Paypal). Anche stavolta esiste la possibilità di acquistare l'intera stagione in anticipo, a un prezzo ancora non ufficialmente comunicato, ma che immaginiamo non superiore ai 35 dollari (circa 25 euro). In un secondo tempo, i cinque episodi dovrebbero essere disponibili anche su DVD e non solo tramite Internet.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX 201: ICE STATION SANTA

Sam & Max inaugurano la seconda stagione delle loro nuove peripezie.

L'esperimento a episodi è riuscito a puntino e, dopo pochissimo tempo, viene annunciata la seconda stagione del "ritorno" di Sam & Max – personaggi molto amati del passato delle avventure LucasArts, oggi più in forma che mai.

La nuova serie sarà formata da cinque episodi (a differenza dei sei della prima) e, promettono gli sviluppatori, saranno tutti un po' più lunghi e più complessi rispetto ai precedenti. La trama del primo, *Ice Station Santa*, è come al solito alquanto demenziale. Il coniglio Max, ancora in carica come Presidente degli Stati Uniti, e Sam, suo compare investigatore canino, ricevono la visita di uno scomodo regalo di Natale: un robot gigante con la mania delle vecchie canzoni e l'intenzione di demolire il quartiere dei protagonisti! Debellato il pericolo, i due eroi si dirigono al Polo Nord e, nella sede di Babbo Natale (Santa Claus), trovano quest'ultimo decisamente incattivito e... armato di mitra! Il simpatico vecchietto è posseduto, e solo un particolare rito potrà riportarlo alla normalità.

Giocare a *Ice Station Santa* è una gioia per gli occhi e per il cuore. Al divertimento garantito da trama e battute (ancora a un ottimo livello e perfettamente in tema con i personaggi originali) si unisce la piacevole realizzazione tecnica. La grafica in tre dimensioni è sempre pulita, con rare sbavature. Il doppiaggio (in inglese) resta quello valido di sempre e, nel complesso, la sensazione è quella di ritrovare dei vecchi amici.

> "Tra le novità, spicca il sistema di aiuti automatico"

La struttura di *Ice Station Santa*, simile a quelle precedenti, prevede un numero limitato di ambienti e di personaggi (tra i quali qualche piccola novità), oltre a un uso non estensivo dell'inventario (che conterrà al massimo una decina di elementi). Il grosso dell'avventura è basato sulle battute dei protagonisti e, soprattutto, sulle situazioni assurde e gli enigmi da risolvere con un buon uso di pensiero laterale.

Cercando di migliorare l'alchimia già molto buona degli episodi precedenti, gli sviluppatori hanno inserito ben due enigmi multipli (parti del gioco in cui un singolo obiettivo è diviso in più sezioni parallele), uno dei quali vi vedrà coinvolti in una speciale rivisitazione del "Canto di Natale" di Dickens.

Tra le novità, spicca anche il sistema di aiuti automatico (impostabile a piacere) in cui Max, qualora non si facessero progressi, suggerisce velatamente come proseguire. Le "dritte" sono ben pensate e il tutto funziona bene, sbloccando in maniera non truffaldina il giocatore impacciato.

Tutto considerato, dunque, l'esperienza di gioco di *Ice Station Santa* (circa 7 ore per i giocatori più svegli) è un vero affare, in virtù del prezzo del singolo episodio.

Roberto Camisanna

IN INGLESE

Belli e divertenti, Sam e Max sono disponibili solo in lingua inglese anche nella seconda stagione del loro ritorno in grande stile. È buona cosa attivare i sottotitoli, nel caso non siate veramente esperti nell'idioma di Albione, perché molte battute sono in un inglese non proprio semplice da comprendere.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max: Season 1, Lug 07, 7½
La prima saga in sei episodi merita parecchio, giocatela!

La terribile minaccia degli invasori dell'audiogalassia, Ott 06, 7½
Continuiamo a segnalarlo come alternativa: gratis su Internet e tutto italiano!

Info ■ Casa Tell Tale Games ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Internet ■ Telefono N.D. ■ Prezzo € 6,5 (8,95 dollari) ■ Età Consigliata N.D. ■ Internet www.telltalegames.com

Specifiche tecniche
- Sis. Min. CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, 250 MB HD, Internet per scaricarlo
- Sis. Consigliato CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM
- Multiplayer No

- Un ritorno alla grande
- Grafica molto pulita
- Divertente e dissacrante

- È "solo" il primo episodio
- Il tutorial è lo stesso della prima stagione
- Le ore di gioco non bastano mai

Un grande ritorno a pochi mesi dall'epilogo della prima stagione. Sam e Max sono imprevedibili, divertenti e sempre un po' assurdi: esattamente quello che tutti si aspettano. A questo prezzo, è difficile non prendere in considerazione *Ice Station Santa*.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	6	8	6	7	6

Anche in *Perseus Mandate* non mancano gli scontri con robot armati fino ai denti.

Utilizzare lo "slow motion" (alla *Max Payne*) è spesso l'unico modo per cavarsela durante gli scontri più duri.

IN ITALIANO

Perseus Mandate è tradotto integralmente, testi e voci, come gli altri giochi della serie *F.E.A.R.* Sebbene la traduzione non sia perfetta nella scelta delle parole, le voci sono di attori convinti e piuttosto bravi.

GENERE: FPS

F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

Altri livelli. Altre armi. Altri misteri.

LIVELLI BONUS

Una piacevole novità è costituita da alcune mappe "bonus", che verranno sbloccate quando completerete il gioco in single player. Si tratta di mappe a sé stanti, in cui dovrete – di fatto – eliminare tutti i nemici, senza poter salvare. Sono disegnate piuttosto bene, quindi provatele!

IN ALTERNATIVA...

Crysis, Dic 07, 9
Come non consigliare il miglior FPS del momento? L'unico problema potrebbe essere l'hardware necessario per gustarlo al meglio.

Call of Duty 4, Dic 07, 9
L'altro FPS "natalizio" da non perdere: ambientato in un teatro moderno, ripropone le carte vincenti dei primi due splendidi COD.

LA seconda espansione di *F.E.A.R.* arriva, provvidenzialmente, il mese dopo che GMC ha allegato il titolo originale – quale migliore momento per decidere di fare un'altra scampagnata nella città dei misteri della piccola, terribile Alma?

Perseus Mondote è focalizzato sul secondo gruppo di operativi F.E.A.R., inviato a far luce sulle nefandezze della Armchair. Dato che l'azione si svolge contemporaneamente alle vicende dei precedenti "episodi", attraversando i livelli di *Perseus Mondote* rivedrete "momenti" celebri già vissuti dai veterani. Se, invece, affronterete questa avventura senza aver giocato a *F.E.A.R.*, niente paura, *Perseus Mondote* è indipendente sia dal punto di vista della trama, sia da quello dell'installazione (non richiede il titolo base).

La prima metà del gioco è piuttosto monotona, soprattutto per chi ha già giocato *F.E.A.R.*: la grafica è praticamente identica a quella del titolo originale e a due anni dall'uscita, con titani quali *Bioshock*, *Call of Duty 4* e *Crysis* ormai nei negozi, sembra *dovvero* un po' troppo spoglia.

La struttura è praticamente identica a quella già vista: si inizia un livello con qualche sparatoria, si arriva al "punto caldo" pieno di nemici, poi si affronta un nemico "un po' più forte", momento di "paura" con fantasmi e apparizioni varie, quindi si ricomincia. La tentazione di piantare tutto lì c'è, a essere onesti.

Tuttavia, se avrete la pazienza di superare la metà di *Perseus Mondote*, si apriranno livelli un po' più movimentati e vari, con persino un pizzico di originalità. Va detto che si sente la mancanza del tocco magico di Monolith per l'intero

> **"Si sente la mancanza del tocco magico di Monolith"**

gioco, tranne in rari momenti. L'espansione inserisce nella trama – già piuttosto confusa – di *F.E.A.R.* un altro gruppo di mercenari, che daranno filo da torcere grazie a un'abilità militare seconda a nessuno. L'Intelligenza Artificiale di *F.E.A.R.* è sempre lì, e dà il meglio sé soprattutto nelle aree chiuse, ma con ampi margini di manovra. I fan degli FPS, da questo punto di vista, non rimarranno delusi. Come "novità" arrivano anche tre armi mai vista prima, tra cui un lanciagranate piuttosto piacevole da scaricare sui gruppi di nemici. Manca, tuttavia, il brivido della novità di un'arma come il fucile laser, presente nella prima espansione, *Extraction Point*. Uno dei pregi di *Perseus Mondote* è, però, la longevità: ci ha impegnato per quasi sette ore e ribadiamo che le ultime tre sono piacevoli e concitate.

Paolo Paglianti

ARMI NUOVE PER NEMICI NUOVI

Troverete, oltre a tutte quelle dei precedenti *F.E.A.R.*, tre nuove armi: oltre al lanciagranate, di cui abbiamo già parlato, un nuovo fucile automatico ("Advanced"), davvero letale, e un'arma ad arco elettrico, che fulmina i nemici appena appaiono davanti a voi. L'unico suo problema sono le munizioni, un po' troppo limitate.

Info ■ Casa **Vivendi Games** ■ Sviluppatore **TimeGate Studios** ■ Distributore **Vivendi** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 24,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet http://int.whatisfear.com/it/

- Sis. Minimo **CPU 1,7 GHZ, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB, 1,7 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB, connessione a Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Piuttosto lunga, per essere un'espansione
- Tre nuove armi
- Nuove modalità multiplayer

Punti Negativi
- Livelli un po' ripetitivi
- Grafica non più splendida

Perseus Mandate* è un'espansione atipica per quanto riguarda la longevità, dato che è piuttosto lunga. Purtroppo, non include una valanga di novità e, a parte gli ultimi livelli, il tutto sa di "già visto". Consigliata soprattutto ai veterani di *F.E.A.R.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	NOVITÀ
8	8	8	8	8	5

La famosa biblioteca di Alessandria è un luogo ricco di fascino e mistero.

Per accedere all'inventario, basta premere il tasto destro del mouse.

A giudicare dalla quantità di sangue presente per terra, il coccodrillo si metterà a piangere a breve.

ENIGMI COMPLESSI

Come in ogni avventura grafica che si rispetti, anche in *Cleopatra – Il destino di uno regina* la risoluzione degli enigmi svolge un ruolo preponderante. In questo titolo, però, le prove che impegnano il giocatore presentano, a volte, una notevole complessità. Proprio per questa ragione, *Il destino di uno regno* si rivela più adatto a un pubblico di avventurieri esperti.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

CLEOPATRA – IL DESTINO DI UNA REGINA

Gli enigmi dell'Egitto non si limitano alle piramidi.

L'IMPORTANZA DELLO ZODIACO

Quando si avvia una nuova partita di *Cleopotra – Il destino di uno regino*, bisognerà per prima cosa scegliere il proprio segno zodiacale. Attenzione: non si tratta di un semplice vezzo degli sviluppatori. Tale segno zodiacale, infatti, influisce su alcuni degli avvenimenti presentati, come gli enigmi e le situazioni fortuite. Per esempio, inizialmente abbiamo scelto il segno della bilancia e, già nei primi livelli, abbiamo dovuto fare i conti con una freccia spezzata e un paio di colpi di sfortuna. Avviando la partita con un altro segno, invece, non ci siamo imbattuti in queste situazioni.

IN *Cleopatra – Il destino di una regina* si vestiranno i panni di Thomas, un apprendista astrologo che si troverà coinvolto, proprio malgrado, in una rocambolesca avventura pur di salvare le persone a lui care. Tutto ha inizio ad Alessandria, proprio nel bel mezzo della guerra civile che sconvolse gli ultimi anni di regno della dinastia dei Tolomei.

Cleopatra, per avere lumi su come uscire vincitrice dallo scontro, ha incaricato Akkad, il suo fedele astrologo, di decifrare un'importante profezia. Purtroppo, il suo rivale – nonché fratello – Tolomeo è ben deciso a impedire che ciò accada ed è pronto a uccidere lo studioso e sua figlia.

È questo l'avvincente inizio di un'avventura grafica punta e clicca in cui la cosa che più conta è dimostrare buone capacità intuitive. Per proseguire lungo la vicenda, infatti, bisognerà risolvere un gran numero di enigmi. Si tratta di sfide molto varie visto che, oltre al classico "trova X e usalo su Y", sono presenti anche impegni più stimolanti, come per esempio giochi d'intelligenza e rebus. A volte, però, tali prove si rivelano fin troppo ostiche, rischiando di bloccare il giocatore.

Gli oggetti e gli indizi da raccogliere sono presenti in gran numero e, oltre a disporre di un'accurata descrizione, possono essere combinati tra loro per creame di nuovi. Niente da dire neppure sulle ambientazioni, che si rivelano curate sia dal punto di vista architettonico, sia da quello dell'arredamento. Buona parte del merito dipende dal buon comparto grafico, capace di presentare scenari di ampio respiro e ricchi di particolari.

"La visuale in prima persona consente una comoda esplorazione dell'ambiente"

Anche l'interazione con i vari personaggi del gioco è ben concepita ed è consentito scegliere le risposte da dare e le domande da porre. Oltre a ciò, la visuale in prima persona consente una comoda esplorazione dell'ambiente e permette di calarsi a fondo nel personaggio. Tutto viene gestito dal mouse: con il tasto sinistro si compiono le azioni e si agisce nello scenario; con il destro, invece, si accede all'inventario, alla mappa e al menu delle opzioni. La possibilità di salvare in qualsiasi momento è apprezzabile, ma non si rivela indispensabile a causa dell'assenza di situazioni senza uscita.

Tutto considerato, *Cleopotro – Il destino di uno regino* è un'avventura grafica appagante, capace di divertire anche gli appassionati più intransigenti del genere, grazie all'atmosfera riuscita, alla complessità degli enigmi presentati e alla struttura non strettamente lineare. È possibile, infatti, tornare in luoghi già visitati per cercare nuovi oggetti o risolvere enigmi precedentemente bloccati. La durata di *Cleopatra*, per un giocatore di media esperienza, si attesta intorno alle 15-20 ore circa, sempre che non ci si areni su rompicapi particolarmente ostici. L'unico vero neo è rappresentato da temi musicali non particolarmente ispirati e un po' ripetitivi.

Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

IN ITALIANO

La versione di *Cleopatra* da noi provata era in inglese, ma il distributore italiano EMC ci ha assicurato che il gioco sarà interamente tradotto in italiano.

IN ALTERNATIVA...

The Secret of Atlantis: l'Eredità Sacra, Gen 07, 7
Si tratta di un'avventura grafica di stampo classico, che metterà alla prova il vostro intelletto e, soprattutto, la vostra attenzione nell'esplorazione.

Ankh – Il Cuore di Osiride, Ago 07, 7 ½
Il secondo capitolo della serie *Ankh*, non solo presenta numerosi eroi, da controllare nelle diverse sezioni di gioco, ma anche enigmi ben ideati e una grafica colorata.

Info ■ Casa **Nobilis Group** ■ Sviluppatore **Kheops Studio** ■ Distributore **EMC** ■ Telefono **071/2916445** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.cleopatre-lejeu.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,9 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Buona grafica
- Stimolante
- Ambientazioni curate...

- ... ma poco numerose
- A volte troppo complesso
- Sonoro ripetitivo

Tralasciando il sonoro poco ispirato, *Cleopatra – Il destino di una regina* è un'avventura punta e clicca piacevole e ricca di soddisfazioni. Attenzione, però, alcuni degli enigmi presentati sono complessi e rischiano di tenervi bloccati per qualche tempo.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	7	6	7	7

Un banale incidente? Una morte evitabile? Questo è solo l'inizio delle indagini!

All'arrivo sull'isola, la torre appare in tutta la sua imponenza.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SINKING ISLAND
UN'INDAGINE DI JACK NORM

Benoît Sokal firma una nuova avventura grafica investigativa.

INDAGINI ITALIANE

Sinking Island viene venduto completamente tradotto nella nostra lingua, sia nelle parti scritte, sia in quelle parlate. Il doppiaggio, purtroppo, non impressiona positivamente: alcuni personaggi sembrano intenti a leggere un copione, piuttosto che a rispondere alle domande di un investigatore sul luogo di un delitto. In particolare, il modo di parlare del primo personaggio che incontrerete nel gioco è desolante e non rappresenta certo un buon inizio per l'avventura.

L'isola di Sagorah è un piccolo paradiso. Anni or sono, l'eccentrico miliardario Walter Jones se ne innamorò e ne fece il centro delle proprie attività.

Il passo successivo era ovvio: costruirsi una casa adeguata al proprio rango. Jones assume un valente architetto e realizza... un terrificante mostro architettonico: una torre di più di venti piani, dallo stile affascinante, ma totalmente fuori luogo rispetto alla natura dell'atollo.

La costruzione, pensata anche come albergo di lusso per pochi fortunati, è quasi ultimata quando, proprio nella settimana in cui il ricco e anziano proprietario ha invitato gran parte dei suoi parenti per discutere dell'eredità, un grave fatto stravolge tutti i piani: Walter Jones viene trovato morto ai piedi di una scogliera!

Jack Norm, investigatore, giunge a Sagorah per stabilire i motivi della morte, apparentemente un incidente. Presto, però, la verità si rivela essere un'altra: il vecchio è stato ucciso con un'arma da fuoco. Chi, tra i presenti, è l'assassino? Jack dovrà scoprirlo, ostacolato nelle sue indagini anche dalla difficile situazione meteorologica: una forte tempesta sta interessando l'area dell'isola e il peso della torre sta lentamente facendo affondare, letteralmente, l'intero atollo.

Come in un classico della letteratura poliziesca, la piccola isola si trasforma nell'ambiente perfetto per un'indagine. Nessuno può allontanarsi e, con ogni probabilità, l'assassino è tra i presenti. Dieci persone in tutto, ognuna con la sua storia e, a modo loro, con vari motivi per essere (o meno) responsabili dell'efferato delitto.

Fin dal principio di *Sinking Island*, il giocatore/Jack Norm ha diverse scelte davanti a sé, prima tra tutte la decisione se affrontare il gioco in maniera classica o se introdurre il fattore tempo: in questo caso, si dovrà giungere alla conclusione delle indagini entro un tempo limitato, costretti dall'incedere degli eventi, indipendenti dalle azioni

> "La piccola isola si trasforma nell'ambiente perfetto per un'indagine"

del protagonista. Compiendo la scelta più classica, il tempo nel gioco procederà seguendo i vostri progressi, portando a una partita più rilassata e concentrata su indizi e testimonianze.

Lo stile di *Sinking Island* è abbastanza innovativo. Trascorrerete gran parte del tempo a raccogliere indizi sotto forma di deposizioni dei personaggi, fotografie di orme e impronte digitali, nonché documenti di varia natura, che dovrete utilizzare per concludere ogni capitolo del gioco e passare al successivo. I capitoli hanno come titolo una domanda (La morte di Jones è stata accidentale? Con che arma è stato ucciso il miliardario? E così via) cui trovare una risposta plausibile in un modo molto preciso: nella schermata degli indizi vedrete una serie di caselle (differenti se destinate ad accogliere foto, testimonianze o altri elementi) da riempire con i *giusti* contenuti, per "fare le corrette deduzioni" e proseguire con l'indagine.

La difficoltà di queste prove varia secondo il numero di caselle: nei capitoli dove dovrete indicare due o tre elementi non avrete molti ostacoli, che invece potreste trovare quando le caselle da riempire con gli esatti indizi saranno anche più di una dozzina, da scegliere tra diverse decine. Centrato più sulla raccolta di indizi che sul ragionamento vero e proprio

INTERFACCIA SCOMODA?

Il sistema di gestione di *Sinking Island* non è realmente scomodo, per fortuna, ma in molte occasioni alcune domande sorgono spontanee. Perché non si possono chiudere certe finestre con il tasto destro del mouse e si deve, invece, premere un'apposita icona, in un punto non troppo comodo? Come mai è possibile saltare le frasi dei dialoghi durante gli interrogatori, ma non in tutti gli altri momenti? Nelle schermate degli indizi, perché gli oggetti già confrontati tra loro non sono evidenziati in qualche modo, costringendo il giocatore a uno sforzo poco utile e gratificante?
Una realizzazione un po' più attenta avrebbe giovato all'intera esperienza di gioco.

Potrete fare confronti tra i vari indizi raccolti, per determinare importanti punti fissi dell'indagine.

Cosa avrà fatto il povero Walter Jones per meritare una fine così misera?

Tutti i fondali sono molto evocativi, merito dell'arte di Sokal.

NON C'È TROPPO DA ESPLORARE

La torre di Walter Jones è un'imponente costruzione di oltre venti piani e gli opuscoli pubblicitari vantano appartamenti di 220 metri quadrati. Eppure, le stanze dei vari personaggi sono poco più che normali camere d'albergo. Ci siamo persi qualcosa? Questo, insieme al fatto che in molti ambienti, anche vasti, i punti davvero interattivi sono pochissimi (e a volte nessuno) fa perdere un po' il senso di presenza al giocatore, il quale rischia di sentirsi spettatore, più che protagonista.

ATTENTI AL BUG!

Non abbiamo riscontrato particolari problemi giocando a *Sinking Island*, se non in un preciso punto dell'avventura. All'inizio del quarto capitolo, entrando nelle stanze del signor Nolent lo si vedrà seduto alla sua scrivania. Parlategli immediatamente! Se non lo farete, ed esplorerete la stanza accanto rinviando la chiacchierata, avvicinandovi in seguito a Nolent questi "scomparirà" (erroneamente) e non potrete proseguire nel gioco.

Gli appartamenti sono tutti lussuosamente arredati.

(relegato forse alla sola selezione degli elementi, finale di ogni capitolo), *Sinking Island* tende forse a essere un po' troppo tranquillo, complice una fase iniziale in cui, per ore intere, vi ritroverete solo a chiacchierare più e più volte con i dieci personaggi, nella speranza di accumulare tutti gli elementi necessari (quali che siano) per tentare il passaggio al secondo capitolo.

Sospettiamo che questi primi momenti faranno desistere più di un avventuriero, anche se, una volta superata la fase iniziale, la vicenda accelera leggermente. In ogni caso, per la maggior parte del tempo sarete sempre in giro a raccogliere testimonianze, affrontando un numero abbastanza esiguo di enigmi, spesso molto semplici come una disarmante valigia chiusa che aprirete con... una forcina per capelli disponibile nella stanza accanto.

Gli oggetti da raccogliere, riuniti in un inventario separato da quello delle prove, non sono numerosi e i punti in cui saranno utili sono spesso abbastanza facili da dedurre. Lo scorrere del tempo limiterà i movimenti possibili (a causa della tempesta, presto l'isola non sarà più praticabile) e, probabilmente, nei piani del palazzo ancora non terminati potrebbe saltar fuori qualche segreto nascosto dallo sfortunato ospite. L'avventura, insomma, tende eccessivamente alla ripetizione e rischia se non di annoiare, quantomeno di non entusiasmare quanto a eventi e colpi di scena. I disegni di Sokal, famoso illustratore, donano a *Sinking Island* un'atmosfera di prim'ordine, che però non sembra bastare per mantenere alta l'attenzione sufficientemente a lungo. I dialoghi totalmente lineari e l'interfaccia di gioco afflitta da qualche piccola sbavatura rendono il quadro finale positivo, ma non magnifico, come invece molti si attendevano da questa nuova opera dell'autore dei due *Syberia*.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

INDAGINI ALTERNATIVE

Un'isola, un delitto, una manciata di possibili indiziati e un investigatore venuto dall'esterno. Molti dei momenti di *Sinking Island* fanno pensare a un classico della letteratura gialla: "Corpi al sole", di Agatha Christie, conosciuto anche come "Delitto sotto il sole". Se avete fatto la stessa associazione, è bene ricordare che a breve potrete affrontare anche quel classico in un'avventura grafica. The Adventure Company, infatti, dopo *E non ne rimase nessuno* e *Assassinio sull'Orient Express*, sta traducendo in un'avventura per PC proprio quel romanzo.

IN ALTERNATIVA...

E non ne rimase nessuno, Gen 06, 6½
Un'altra indagine ambientata su un'isola, come il famoso romanzo di Agatha Christie con un finale nuovo!

Agatha Christie Assassinio sull'Orient Express, Feb 07, 8
Il grande Poirot dovrà svelare un intricato mistero con il vostro aiuto.

Info ■ Casa **White Birds Productions** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.sinking-island.com**

Specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 3 GB HD, DVD-ROM, Win XP/Vista**
- Sistema Consigliato **CPU 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB compatibile DirectX9.0c**
- Multiplayer **No**

- Fondali e personaggi ben realizzati
- Supporto dei monitor widescreen
- Idea di fondo accattivante

- Prime ore di gioco troppo monotone
- Carenza di momenti realmente interessanti
- Interfaccia perfezionabile

Lenta e quasi monotona al principio, più interessante nelle fasi avanzate, *Sinking Island* può divertire, ma sembra mancare di quei momenti interessanti che potevano accrescerne il valore. Per gli appassionati delle indagini e dei delitti in ambienti isolati.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	7	7	6	6

La Panzer Elite è equipaggiata con i temibili carri armati Panther, tanto veloci quanto letali.

Gli obici inglesi da 25 libbre possono far cadere una pioggia di fuoco terrificante sui difensori tedeschi.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

COMPANY OF HEROES OPPOSING FRONTS

Il fronte bellico di THQ avanza verso nuove conquiste, ma con un terribile reparto logistico...

IL LINGUAGGIO DELLA GUERRA

Opposing Fronts è disponibile in versione italiana: confezione, manuale, programma e sottotitoli (non sono state doppiate le voci). Oltre che sugli scaffali, *Opposing Fronts* può essere reperito anche sul servizio online Steam (www.steampowered.com). Il prezzo per questa versione in download digitale è pari a circa 34 euro e, vale la pena di notarlo, chi acquisterà il gioco su "Steam" non andrà incontro ai molti dei problemi presenti nella versione distribuita nei negozi.

SEGUITO dell'RTS ad ambientazione storica di maggior successo degli ultimi anni, *Opposing Fronts* è la prima espansione "stand alone" (ovvero, che può essere installata anche senza possedere il gioco base) per *Company of Heroes*.

L'ambientazione è sempre il teatro europeo, nei giorni cruciali dello sbarco in Normandia e delle susseguenti azioni belliche condotte dagli Alleati nella seconda metà 1944, mentre alle nuove unità tedesche della Panzer Elite si contrappone ora l'esercito di Sua Maestà Britannica.

Come *CoH*, anche *OF* propone tre modalità di gioco: campagna, skirmish o multigiocatore (via LAN o Internet). Le due campagne single player (come sempre composte da scenari collegati) pongono le nuove fazioni introdotte in *OF* direttamente l'una contro l'altra.
In "Caen" siamo al comando dell'Esercito Inglese, schierato davanti all'omonima cittadina della Normandia; questo centro abitato costituiva il perno della difesa tedesca nel settore orientale della regione e fu teatro di battaglie sanguinosissime. In Market Garden, ci portiamo avanti di qualche mese e in Olanda, dove sempre gli inglesi (storicamente con appoggio americano) tentarono di conquistare una serie di ponti d'importanza cruciale con un'audace operazione aviotrasportata. Se l'impresa fosse riuscita, gli Alleati avrebbero forse posto fine alla guerra con mesi di anticipo; ma non riuscì e in *OF* il "merito" del successo tedesco potrebbe essere nostro, visto che la campagna ci pone al comando dei difensori germanici della Panzer Elite...
Ai veterani di *CoH* basterà giocare per qualche minuto per accorgersi di come le nuove fazioni siano, a tutti gli effetti, versioni "estremizzate" degli americani e dei tedeschi incontrati nel primo gioco.
Gli inglesi sono molto lenti e particolarmente forti in difesa, gratificando finalmente tutti quei giocatori che prediligono pazienza e pianificazione agli assalti fulminei (un approccio al gioco che *CoH* non consentiva fino in fondo); la Panzer Elite, al contrario, è usata al meglio in azioni mobili di guerriglia, rapidi passaggi dalla difesa al contrattacco, e altre tattiche che mirano a spiazzare il nemico con azioni non convenzionali.

> "Un fantastico RTS con qualche problema tecnico di troppo"

Ciò conduce a partite tra inglesi e Panzer Elite dalla natura fortemente "asimmetrica": i tedeschi saranno spronati a usare le proprie truppe veloci (autoblindo, trasporti corazzati...) per divorare rapidamente il campo di battaglia, colpire in fretta e duramente, e ottenere una vittoria rapida; se questa impresa fallisce, e il giocatore alleato riesce a trincerarsi, a controllare il territorio, e a sviluppare il suo intero potenziale di combattimento, allora sarà difficile per il nemico riuscire a fermare quello che, a tutti gli effetti, si è trasformato in un lento, ma inarrestabile rullo compressore.
La nostra impressione è che *OF* (pur essendo

FORZE CONTRAPPOSTE: SECONDA ARMATA INGLESE

L'enfasi delle forze inglesi è posta sulla difesa e la protezione ~ caratteristica che, forse, simula la psicologia nazionale dell'epoca, dopo le enormi perdite umane subite nella prima fase della guerra. La fanteria eccelle nella preparazione di trincee e postazioni anticarro. Gli ufficiali, presenti in gran numero, migliorano il morale delle truppe che li circondano, ma sono gli unici che possono guadagnare esperienza. Interessante è la possibilità di scegliere, man mano che si progredisce nella partita, fra tre "alberi evolutivi": l'Artiglieria Reale Canadese, i Royal Commando, e i Genieri Reali Scozzesi. Ogni branca della Seconda Armata ha una propria specializzazione: l'artiglieria (come è ovvio) per i canadesi; la capacità di utilizzare alianti per colpire in luoghi distanti della mappa e compiere azioni di disturbo dietro le linee nemiche per i "commando"; l'impiego di unità corazzate e armi pesanti per i "genieri".

FORZE CONTRAPPOSTE: PANZER ELITE

Il nome di questa fazione è un modo politicamente corretto per indicare, almeno in parte, le SS (oltre a unità scelte di paracadutisti tedeschi – che, malgrado la designazione, in questa fase della guerra non venivano più aviotrasportati). Gli inglesi fronteggiarono, infatti, la Dodicesima Divisione SS Hitlerjugend a Caen, e dovettero scontrarsi con la Nona Divisione SS Hohenstaufen e la Decima Divisione SS Frundsberg durante Market Garden. Sebbene tutte queste formazioni fossero corazzate, la Panzer Elite in *OF* è specializzata soprattutto nelle azioni anticarro.
La fanteria (definita Panzergrenadier) utilizza semicingolati per spostarsi rapidamente e ha in dotazione equipaggiamento pesante (come mortai e armi anticarro portatili), che può essere usato dall'interno dei trasporti. Le unità d'appoggio includono mezzi speciali in grado di rimettere in funzione i veicoli semidistrutti, artiglieria mobile su cingoli, e micidiali corazzati caccia-carri, come l'Hetzer e lo Jadgpanther.

■ Gli alianti inglesi riescono a trasportare squadre di "commando" dietro le linee nemiche.

■ Le due campagne sono anche ottimi "tutorial" su come usare al meglio le nuove formazioni presentate.

PROTEZIONE E TANTI GUAI

Oltre che contro le forze alleate e tedesche, il giocatore di *Opposing Fronts* dovrà combattere contro una procedura d'installazione e un sistema di protezione infernali. Come avevamo preannunciato nelle News del mese scorso, le misure draconiche prese da THQ per proteggere le proprie proprietà intellettuali hanno lasciato in panne molti utenti legittimi, con crash, aggiornamenti via patch non riusciti e perfino l'impossibilità di accedere al programma regolarmente acquistato. Proprio perché OF è un gioco così bello, abbiamo deciso di scrivere una guida alla risoluzione dei problemi più comuni, raccogliendo e verificando le soluzioni ai problemi reperite su forum tecnici o forniteci da THQ stessa. Per leggerla, vi basterà voltare pagina.

un titolo installabile e fruibile anche da chi non ha mai giocato a *CoH*) sia stato comunque pensato per chi ha già una certa dimestichezza con le tattiche fondamentali di questo RTS e sia in cerca di fazioni meno immediate da gestire, ma, anche per questo, più gratificanti. Il nostro consiglio è d'iniziare con le due campagne, le quali, grazie a una serie di scenari bene assortiti, insegnano in modo graduale a gestire le nuove truppe (per trama e situazioni noi abbiamo preferito quella inglese a quella tedesca, ma entrambe sono assai avvincenti). In ogni caso, chi ha entrambi i giochi della serie potrà naturalmente organizzare partite in skirmish e multigiocatore che comprendano tutti e quattro i contendenti.

Opposing Fronts offre ben più di quanto si potrebbe chiedere a una normale "espansione": come contenuti rivaleggia con il gioco originale, del quale può dirsi il "gemello". Il che implica anche la mancanza di reali novità in questo seguito, ma, considerando l'elevatissima qualità del materiale di partenza, non è un limite di cui dolersi. I lamenti, e molti purtroppo, arrivano dall'aspetto tecnico. Il gioco, a nostro avviso, avrebbe richiesto quanto meno un mesetto in più di lavoro e beta-testing. Nella versione da noi provata (la 2.102, che ha già beneficiato di due aggiornamenti) sono stati risolti alcuni problemi nel bilanciamento delle diverse fazioni, ma il programma continua a piantarsi con troppa frequenza, e ciò a prescindere dalla configurazione del PC. In multiplayer non è raro vedere uno dei partecipanti disconnettersi a causa di un errore di sincronizzazione e, quando ciò capita, è possibile che l'intera partita si blocchi. Considerando che è proprio in multigiocatore che *OF* dà il meglio di sé, è frustrante incontrare tali problemi.
E non sono i soli: i sistemi d'installazione e protezione scelti da THQ ci hanno costretto a dedicare un'intera pagina ai problemi da essi derivanti.

Non abbiamo dubbi sul fatto che Relic continuerà a sostenere e rifinire il proprio titolo di punta con una serie regolare di aggiornamenti, come già ha fatto in passato con tutti i suoi prodotti. Intanto, però, dobbiamo valutare la situazione che si presenta all'acquirente e ciò, purtroppo, incide sul voto complessivo che assegniamo al gioco. Le soluzioni, per voi, a questo punto sono due: acquistare quello che rimane un fantastico RTS e sopportare con pazienza i suoi problemi, oppure attendere l'uscita di qualche ulteriore patch.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, 9
L'originale offre due fazioni ottimamente caratterizzate (americani e tedeschi) e profondamente diverse da quanto presentato in OF.

Blitzkrieg 2, Nat 05, 7
Un altro RTS dedicato alla Seconda Guerra Mondiale, più semplice, ma con un buon numero di campagne e unità.

Info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 34,95; € 34** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.companyofheroesgame.com**

- Sis. Min **CPU 2 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, Internet (per l'attivazione)**
- Sis. Cons. **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 320 MB DX 10, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Uno dei migliori sistemi di RTS sul mercato
- Non necessita di *Company of Heroes*
- Due nuove fazioni ben caratterizzate

- Troppi problemi tecnici per installare il gioco
- Fazioni non perfettamente bilanciate
- Brilla più in multiplayer che in single player

Opposing Fronts **si basa sulle fondamenta di uno dei migliori RTS di sempre. La protezione, però, fa correre il rischio ad alcuni utenti di non poter neppure far partire il gioco. Il primo dei voti tiene in considerazione tali problemi, mentre il secondo è riferito alla (elevata) qualità dell'espansione.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CAMPAGNE	MAPPE
9	8	8	8	7	8

5/8

GUIDA TECNICA E BRUTTE SORPRESE

Affrontate, con l'aiuto di GMC, il D-Day dell'installazione di *Opposing Fronts*.

ASSISTENZA TECNICA IN RETE
I forum tecnici del sito Relicnews sono molto aggiornati, e c'è un thread (in inglese) sui problemi più comuni a: http://forums.relicnews.com/forumdisplay.php?f=183. Il sito ufficiale di supporto di THQ si trova invece a: www.thq.com/support

NEL DVD
Le due patch per la versione italiana di *Opposing Fronts*, disponibili al momento di andare in stampa con GMC, sono la 2.101 (di circa 137 MB) e l'aggiornamento dalla 2.101 alla 2.102 (5 MB). Chi non ha una connessione a Internet sufficientemente veloce, le troverà nel DVD demo allegato questo mese alla versione omonima di GMC.

IN questa pagina riassumiamo le principali problematiche incontrate in *Opposing Fronts*, versione italiana inscatolata (quindi non ci riferiamo alla versione del gioco disponibile su Steam), con le soluzioni che abbiamo trovato. L'ultima patch disponibile, al momento, è la 2.102.

IL GIOCO CERCA DI CONNETTERSI A INTERNET ANCHE PER IL SINGLE-PLAYER

Una volta installato e fatto partire il gioco, *Opposing Fronts* cercherà di connettersi a Internet. Se impedite questa azione, rischiate di causare dei crash o di non poter giocare. Ciò implica anche che l'accesso del programma alla Rete sia consentito dal vostro firewall: il pannello d'installazione consente di sbloccare automaticamente quello di Windows, ma se avete firewall di terze parti (come ZoneAlarm), dovrete impostare questo permesso manualmente. Esiste una soluzione, indicata da THQ: **isolate fisicamente il PC da Internet**. Scollegate eventuali modem, staccate le prese delle connessioni via cavo e così via. In questo modo, potrete avviare *OF* e giocare alla versione 1.0 – con l'obbligo di tenere il DVD originale nel lettore. Noi abbiamo provato questo espediente, e funziona.

Una volta connesso a Internet, *OF* inizierà automaticamente a scaricare una prima patch di circa 137 MB (buona fortuna se avete un collegamento 56k!), quindi una seconda di 5 MB. Dopo questi due download, dovrete procedere alla registrazione (obbligatoria) sul servizio Relic Online, e solo dopo aver completato queste operazioni potrete giocare online (o in single player, senza l'obbligo di tenere il DVD nel lettore). Ulteriori patch (almeno due) sono già annunciate. Le patch possono anche essere scaricate e installate manualmente dal sito **www.patches-scrolls.de**. In ogni caso, chi ha una connessione Internet molto lenta troverà le prime due patch, ovvero la 2.101 e l'aggiornamento dalla versione 2.101 alla versione 2.102, nel DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese.

SE LA PATCH NON SI INSTALLA

Controllate di avere completamente disinstallato qualunque installazione precedente di *CoH* o *OF*: questo significa verificare che sia stata eliminata anche la cartelletta che si trova nella directory **.../Miei Documenti/My Games** (di solito collocata sul disco C:). Se non è stata cancellata, prima fate un eventuale backup dei salvataggi, quindi eliminatela manualmente e scaricate nuovamente la patch.

IL SERVER NON RISPONDE

Talvolta, i server del servizio Relic Online non rispondono. Occorre avere pazienza e ritentare finché il programma si collega. La speranza è che tali irregolarità vengano risolte in breve tempo.

IL DVD DI *COMPANY OF HEROES* NON VIENE RICONOSCIUTO

In base a quanto riportato dal forum tecnico del sito "Relicnews" (**www.relicnews.com**), se volete giocare a *Opposing Fronts* con gli eserciti dell'originale *Company of Heroes*, il programma richiederà che il DVD del primo gioco si trovi nel lettore del vostro PC. Il programma, però, effettua il controllo solo sul primo lettore DVD tra quelli che avete montati sul PC. Per esempio, se ai vostri lettori corrispondono le lettere **D:** ed **E:** controllerà solo il **D:**. Assicuratevi, dunque, di avere il DVD originale in tale lettore e, eventualmente, disattivate drive virtuali come quelli creati da programmi come DaemonTools. Se, per qualche ragione, il vostro primo lettore è un CD-ROM, quindi incapace di leggere DVD, dovrete provare a disabilitarlo, scollegandolo fisicamente dal PC.

Lo zoom funziona sempre in modo efficace.

Nonostante la differenze estetiche, gli alieni adottano strategia simili alle altre fazioni.

IN ITALIANO

Forged Alliance è tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda la confezione, il manuale e i sottotitoli.

L'INTELLIGENZA NON BARA

Gas Powered Games aveva previsto, in *Supreme Commander*, un'Intelligenza Artificiale in grado di "barare" per garantire una sfida più stimolante al giocatore umano. In *Forged Alliance*, il team di sviluppo ha lavorato sodo per cercare di dare maggior credibilità alle strategie adottate dalla CPU e per controbattere in modo efficace le tattiche dei generali in carne e ossa. Il risultato è sorprendente: in base al tipo di I.A. da voi selezionata, la CPU cambierà in modo radicale le proprie strategie, in alcuni casi lasciandovi costruire tranquillamente le vostre basi oppure attaccandovi da terra, dal mare e dal cielo, senza concedervi respiro.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

Il Comandante Supremo Chris Taylor spinge la sua serie di RTS oltre ogni limite!

COSA c'è di meglio di una terribile minaccia aliena, per far "scoppiare" la pace fra tre fazioni impegnate in una guerra millenaria?

Nell'espansione *Forged Alliance* del pluri-osannato *Supreme Commander*, la United Earth Federation, i Cybran e gli Aeon (le tre popolazioni protagoniste del primo capitolo della saga creata da Chris Taylor) si uniranno per fronteggiare l'arrivo dei Seraphim: una pericolosa razza aliena che ha invaso la galassia.

Forged Alliance tenta di spingersi oltre i limiti definiti dal superlativo *Supreme Commander*, superando le sue mappe chilometriche, il suo impressionante livello e dettaglio di zoom, il numero spropositato di unità che combattono in tempo reale sullo schermo e la sua sorprendente versatilità strategica. *Forged Alliance* presenta una struttura maggiormente rifinita, un'interfaccia di gioco più funzionale, un motore grafico ripulito e potenziato con effetti grafici e texture migliori, un bilanciamento tra le unità e le armi ottimale e una nuova fazione con cui combattere. L'espansione segue la moda attuale dei prodotti "stand alone" e non è necessario possedere una copia di *Supreme Commander* per giocare. La campagna single player può essere combattuta nei panni dell'UEF, degli Aeon o dei Cybran e, in base

> **"La campagna è costituita da sei missioni"**

alla propria scelta, le altre due fazioni (gestite dalla CPU) provvederanno a fornire continui rinforzi all'esercito del giocatore. La campagna è costituita da sei missioni (che ai novizi potranno sembrare poche), la cui durata varierà – come nell'originale *Supreme Commander* – da un minimo di novanta minuti a fino a oltre tre ore di gioco (il totale dovrebbe superare abbondantemente le dieci ore senza considerare la possibilità di rigiocare la campagna con le altre fazioni). La struttura delle missioni non è cambiata rispetto al titolo originale: si parte con un'area molto piccola, che aumenterà in modo esponenziale dopo aver completato un certo numero di obiettivi (ricordiamo che *Supreme Commander* sfrutta alla grande le schede che supportano il doppio monitor). Per quanto riguarda il multiplayer, uno dei pezzi forti dell'RTS di Gas Powered Games, se non si possiede l'originale *Supreme Commander*, in *Forged Alliance* sarà consentito giocare online o nella modalità "Schermaglia" solo con la razza aliena dei Seraphim. Nutriamo qualche perplessità sulla reale forza distruttiva e potenza di fuoco degli invasori, soprattutto se comparate alle altre tre fazioni: era lecito aspettarsi qualcosa di più da una razza aliena pronta a dominare la galassia. Oltretutto, gli eserciti di UEF, Aeon e Cybran sono stati adeguatamente rinforzati e migliorati (nello sviluppo tecnologico, per esempio) per questa seconda apparizione nel mondo *Supreme Commander*. Con centinaia di unità che sbucano da ogni lato è facile riscontrare dei rallentamenti nel gioco, soprattutto se non si possiede un PC dotato di un processore Dual-Core. Insomma, una piccola macchia in un'espansione imperdibile per gli amanti dell'originale RTS di Gas Powered Games e per gli appassionati del genere.

Raffaello Rusconi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Apr 07, 9
La "guerra per il Tiberium" porta la leggendaria saga RTS in una nuova dimensione.

Dawn of War: Dark Crusade, Nat 06, 8
L'ultima espansione stand alone della serie *Warhammer 40.000: Dawn of War* di Relic è un gioiello assoluto di giocabilità.

Info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Gas Powered Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.supremecommander.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,B GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 8 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Ambientazione futuristica/apocalittica affascinante
- Giocabilità rifinita e I.A. migliorata
- Battaglie di portata epica

- Richieste hardware notevoli
- La razza aliena poteva essere sviluppata meglio
- Il gioco online va ancora bilanciato

Chris Taylor e i ragazzi di Gas Powered Games confermano – ancora una volta – il loro indubbio talento nel confezionare RTS superbi. *Forged Alliance* spinge oltre ogni limite il vecchio *Supreme Commander*, a patto di avere un PC dell'ultima generazione.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	I.A.
9	B	9	9	B	B

■ Le locomotive a vapore saranno anche superate, ma manovrarle regala sempre grandi soddisfazioni.

■ Con la manopola dell'invertitore si controlla la marcia della locomotiva.

L'EDITOR

Rail Simulator integra un ottimo editor, grazie al quale creare la propria tratta personalizzata. È uno strumento potente e versatile, che mette a disposizione un gran numero di elementi, come binari morti, scambi e stazioni. La ciliegina sulla torta, però, è rappresentata dal materiale ufficiale reperibile online. Basta collegarsi al sito ufficiale del gioco, www.railsimulator.com, per scaricare gratuitamente nuove livree per i locomotori e un tool di sviluppo professionale, indispensabile per personalizzare ulteriormente le proprie ferrovie.

GENERE: SIMULAZIONE FERROVIARIA

RAIL SIMULATOR

Per i macchinisti più esigenti, che non sanno rinunciare al realismo.

IN ITALIANO

Fortunatamente, *Rail Simulator* è tradotto in buon italiano: scatola, manuale e testi a schermo compresi.

IN ALTERNATIVA...

Sid Meier's Railroads,
Dic 06. 7½
Se vi piacciono i treni, ma preferite gestire piuttosto che manovrare, questo è il gioco che fa per voi. Non si tratta di un simulatore ferroviario, bensì di un profondo gestionale sul mondo dei trasporti su rotaia.

Trainz Railroad Simulator 2006,
Gen 07. 6
Pur non trattandosi di un capolavoro, *Trainz Railroad Simulator 2006* offre ai suoi utenti un gran numero di tratte ferroviarie e di locomotori da manovrare, compresi quelli magnetici.

I simulatori ferroviari sono prodotti particolari, adatti solo ai pochi appassionati che si divertono a vestire i panni di un macchinista virtuale e a impegnarsi in lunghe trasferte ferroviarie.

Rail Simulator è proprio questo: un titolo molto realistico che vi metterà alla guida di una serie di mastodonti metallici, con l'obiettivo di farvi provare in prima persona l'impegno e la difficoltà del manovrare un locomotore.

La struttura di gioco è molto semplice. Dopo aver scelto la tratta da percorrere, dovrete portare a termine una serie di compiti molto precisi, come per esempio arrivare in orario alla destinazione finale o caricare passeggeri da una stazione intermedia. La parola d'ordine rimane, comunque, "realismo". Non solo le varie tratte ferroviarie, pur limitate nel numero, sono molto curate e fedeli alle originali (per esempio, quella tra Londra e Paddington), ma anche il modello di guida è centrato sulla simulazione più pura. A ogni tracciato, infatti, corrisponde un certo tipo di treno (in tutto 3) e ciò rappresenta una sfida sempre nuova per il giocatore. Manovrare un locomotore che impiega come forza motrice l'energia del vapore, Infatti, è ben diverso rispetto a sfrecciare a 200 all'ora a bordo di una moderna vettura elettrica. Proprio per questa ragione, risulta indispensabile prendere la mano con i vari mezzi, visto che ognuno di essi ha interruttori e leve di cui occorre imparare posizione e funzionamento, pena il deragliamento del convoglio.

I diversi convogli sottostanno alle leggi della fisica, quali l'effetto della massa durante le frenate e l'attrito nelle partenze. Il risultato è un gioco molto realistico, ma anche complesso, visto che ogni manovra richiederà una buona dose di pazienza e d'esercizio per essere eseguita alla perfezione. Fortunatamente, a rendere la vita più facile ci pensa la possibilità di optare per tre modelli di guida: semplice, intermedio ed esperto. Purtroppo, però, per nessuno di questi è disponibile un tutorial.

> **"I diversi veicoli sottostanno alle leggi della fisica"**

CI SONO TRENI E TRENI

Ci sono tre tipi di treni: diesel, elettrici e a vapore, tutti caratterizzati da modelli di guida differenti. Mentre i primi due tipi hanno un funzionamento abbastanza simile, quelli che usano come mezzo di locomozione l'energia prodotta dal vapore, presentano aspetti unici. Non solo, infatti, la gestione dell'invertitore è completamente diversa, ma bisognerà anche fare attenzione alla pressione della caldaia, modulando i parametri di produzione e di consumo di vapore, se non si vuole rischiare di bloccare i pistoni della locomotiva. Il risultato è un modello di guida molto complesso, ma profondo e soddisfacente, soprattutto in modalità Esperto.

I difetti di *Rail Simulator* non finiscono qui, visto che, anche sui PC di fascia alta, il gioco presenta dei tempi di caricamento molto lunghi, oltre a una grafica mediocre e abbastanza scattosa. Un vero peccato, in considerazione del fatto che il comparto audio si attesta su buoni livelli grazie ai suoi effetti realistici.

Il risultato finale non smentisce le premesse: *Rail Simulator* è un titolo di nicchia, adatto solo agli appassionati del genere. Il vero problema è che, rispetto al suo concorrente diretto (*Trainz Railroad Simulator 2006*) e al suo predecessore spirituale (gli sviluppatori sono gli stessi di *Train Simulator* di Microsoft), il nuovo lavoro dei ragazzi di Kuju Entertainment non riesce a svettare a causa del minor numero di tratte ferroviarie e di treni.

Francesco Mozzanica

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Kuju Entertainment** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.railsimulator.com

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX 9.0c, 6 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

■ Modello di conduzione realistico
■ Editor ben fatto
■ Buona longevità

■ Graficamente mediocre
■ Mancano i tutotrial
■ Solo per appassionati del genere

***Rail Simulator* è un prodotto di nicchia, a causa della complessità del sistema di controllo e della struttura di gioco. Detto questo, è un titolo caratterizzato da una buona longevità a da un divertente editor con cui creare le proprie tratte personalizzate.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	EDITOR
6	7	6	8	8	8

7

Marco Belinelli c'è nella Nazionale italiana, ma manca nei Warriors. In attesa della patch sul roster, potete ricostruirlo manualmente.

I modelli poligonali non sono male, ma spesso non sono proporzionati. LBJ è più grosso nella realtà.

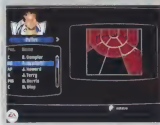
ESPN
Tra le novità della stagione 2008, spicca il prestigioso brand internazionale ESPN (scippato alla concorrenza, la serie per console *NBA 2K* di Visual Concepts/Take 2), che per gli appassionati è il network sportivo per eccellenza.

HOT SPOT

Tra le novità più interessanti di questa (non proprio esaltante) annata di *NBA Live 08* c'è l'introduzione degli Hot Spot, le zone in cui un giocatore ha la più elevata percentuale di fare canestro. Tirare da tre da una certa "mattonella" equivale, come nella realtà, a segnare più facilmente. L'esempio tipico è rappresentato da Bruce Bowen, difensore roccioso dei San Antonio Spurs. Il buon Bruce non disdegna la bomba da tre, ma stranamente riesce a fare canestro con grande facilità dagli angoli del canestro, invece che frontalmente! Se osservate le percentuali di tiro di un Ben Wallace, per esempio, l'unica zona rossa (ad alta percentuale) è quella in prossimità del canestro. Dirk Nowitzki ha meno problemi, come potete osservare dall'immagine.

GENERE: SIMULAZIONE SPORTIVA

NBA LIVE 08

L'NBA di Electronic Arts chiude un'annata poco ispirata.

PUR se come testimonial per l'annata 2008 di *NBA Live* è stato scelto Andrea "Il Mago" Bargnani (prima scelta assoluta dei Toronto Raptors nel draft 2007), di "magia" nell'ultima produzione di EA Canada se n'è vista poca.

Adeguandosi all'andazzo stagionale iniziato con *Madden NFL 08*, anche l'ultimo *NBA Live 08* si presenta azzoppato nella sua incarnazione su PC, rispetto alle versioni per le console Xbox 360 e PS3. Di grandi novità ne troverete poche, anche se piuttosto appetitose (l'Hot Spot su tutte), mentre l'impianto di gioco non sembra cambiato rispetto alla scorsa stagione.

Cosa potranno gustare gli utenti PC? Innanzitutto, è stato rifinito il sistema di controllo denominato Freestyle. Per questo motivo, è caldamente consigliato l'utilizzo di un gamepad (come l'Xbox 360 Controller for Windows), che permetterà ai vari LBJ, Kobe o KG di andare a canestro sfruttando la levetta analogica destra. Ogni campione, come la sua controparte reale, dispone di un bagaglio tecnico "proprio": sarà difficile che un Tim Ducan si cimenti in un "crossover" per saltare un avversario, oppure vedere un Ben Wallace che "pennella" dall'arco dei tre punti. Un'altra aggiunta intrigante è la tecnica "go-to", che permette ai tiratori perimetrali di scansare un avversario o di "scaricare una bomba" in condizioni non ottimali (ricordate il fadeway jumper di MJ?).

Se nelle azioni d'attacco è facile beneficiare dell'immediatezza e dell'imprevedibilità generata dal sistema di controllo Freestyle, lo stesso non può dirsi per la parte difensiva, vero e proprio tallone d'Achille della serie. Per superare l'empasse, i ragazzi di EA Canada hanno optato per una massiccia trasfusione di vitamine: il risultato di cotanto sforzo è l'opzione "assistenza in difesa" (gestita dalla I.A.), che permetterà di raddoppiare e di aggredire con maggior determinazione il portatore di palla. Il risultato non è ancora ottimale, complice anche la vocazione ai contropiedi e al puro "showtime" della serie: non preoccupatevi, inchioderete lo stesso poderose schiacciate e sensazionali alley-oop al tabellone.

> "Inchioderete poderose schiacciate e sensazionali alley-oop al tabellone"

Sul fronte giocabilità, non c'è nient'altro da segnalare. Il team di sviluppo si è limitato a fare il "classico" compitino, rifinendo qua e là diverse imperfezioni della precedente versione (l'Intelligenza Artificiale, però, rimane deludente) e aggiungendo nuove animazioni e mosse con parsimonia.
Per quanto riguarda le modalità di gioco (sono le stesse della passata edizione), oltre all'imprescindibile Dynasty (ora è consentito giocare anche spezzoni di partite), segnaliamo la possibilità di disputare il Campionato del Mondo FIBA, segno che anche la serie *NBA Live* si sta sempre di più internazionalizzando.

Infine, l'ultima nota dolente: il parco giocatori. Nei Golden State Warriors non troverete Marco Belinelli (ha firmato con la franchigia californiana probabilmente dopo la chiusura dei roster da parte di EA!), mentre nella Nazionale mancherà Andrea Bargnani. Motivo: le squadre sono quelle che hanno partecipato al Mondiale 2006 e il Mago non c'era.

Raffaello Rusconi

IN ITALIANO
***NBA Live 08* è tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda confezione, manuale e programma, mentre la telecronaca è in inglese.**

IN ALTERNATIVA...

***Madden NFL 08*, Nov 07, 7½**
La simulazione di football NFL è senza dubbio una delle produzioni più riuscite nel deludente line-up sportivo 2008 di EA per PC.

***PES 2008*, Dic 07, 9**
La miglior simulazione calcistica disponibile per PC. Se *NBA Live 08* vi ha deluso, potete sempre consolarvi con la versione videoludica dello sport nazionale italiano.

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Canada** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.easports.com/nbalive08/

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,3 GHZ, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3,7 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Stesso PC, Internet**

- Spettacolarità e facilità nell'andare a canestro
- Hot Spot e Go-To sono interessanti
- Modalità Dynasty migliorata

- Manca Belinelli nei Warriors, Bargnani nell'Italia...
- Troppi contropiedi, difesa poco credibile
- I.A. piatta e poco realistica

La modalità Dynasty è favolosa, il sistema di controllo è migliorato e alcune aggiunte sono piacevoli. Peccato che la I.A. non sia all'altezza e la fase difensiva sia poco credibile. Senza considerare i roster azzoppati.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	I.A.
7	7	7	8	6	5

Un secondo giocatore può unirsi alla partita in qualsiasi momento, per assumere il comando del secondo eroe.

I duelli con i boss di fine livello pescano a piene mani dai soliti cliché, e basta poco per trovare la giusta tattica.

IN ITALIANO

Spider-Man: Amici o Nemici è proposto interamente tradotto in italiano: manuale, testo a schermo e doppiaggio sono disponibili anche nella nostra lingua.

GENERE: AZIONE

SPIDER-MAN: AMICI O NEMICI

Tieni vicino gli amici ma ancora più vicino i nemici, Peter.

MESSO da parte ormai da tempo il terzo capitolo cinematografico della serie "Spider-Man", Activision torna a sfruttare il carisma dello spararagnatele, con un titolo che propone una trama originale, slegata dalle produzioni su grande schermo.

Questa nuova avventura dell'Uomo Ragno è un gioco d'azione/picchiaduro in cui si vestono i panni dell'eroe Marvel e di alcune sue vecchie conoscenze. I livelli, infatti, vengono affrontati in coppia: di volta in volta si potrà scegliere un compagno fra i personaggi sbloccati da affiancare all'arrampicamuri nella sua lotta contro il nemico. Il giocatore è libero di controllare a piacimento uno dei due personaggi (usando il tasto TAB per passare da uno all'altro) affidando il compare al computer o a un amico, che si unirà al gioco – o lo abbandonerà – in qualsiasi momento.

L'Intelligenza Artificiale gestisce il nostro "collega" in modo sufficientemente efficace, senza soccombere miseramente di fronte agli attacchi degli avversari. In aggiunta, la struttura di gioco prevede che, quando uno dei due eroi muore o precipita da una piattaforma, questi riappaia subito dopo nel medesimo punto per continuare l'avventura come se niente fosse, subendo solo una piccola penalizzazione dei bonus raccolti. In tal modo, a eccezione dei boss di fine livello che richiedono un pizzico di strategia in più, riuscire a raggiungere l'uscita è un'impresa tutt'altro che proibitiva e frustrante.

In verità, sarebbe più azzeccato definire *Spider-Man: Amici o Nemici* un gioco piuttosto facile e, per questo, moderatamente divertente e spensierato. Nonostante la possibilità di investire i bonus raccolti, di livello in livello, nell'acquisto di potenziamenti di vario tipo e nuove mosse (sia per l'Uomo Ragno, sia per i suoi compagni), alla fine dei conti si usano sempre gli stessi attacchi, più che sufficienti per avere ragione della maggior parte dei nemici.

> "Dinamiche e situazioni tendono a ripetersi nei vari livelli"

Il punto debole del gioco, infatti, potrebbe essere la monotonia di dinamiche e situazioni, che tendono a ripetersi nei vari livelli a dispetto della varietà di ambientazioni proposte. Nel corso della sua avventura, Spider-Man visiterà varie località sparse per il globo, ma si troverà sempre a dover fronteggiare le medesime problematiche: gruppi di nemici da sgominare per sbloccare porte o attivare passaggi verso nuove aree del livello.

Queste limitazioni strutturali da un lato semplificano il tutto, rendendo *Spider-Man: Amici o Nemici* l'ideale per trascorrere qualche ora di divertimento spassionato, dall'altro appiattiscono troppo l'esperienza di gioco. Il risultato? Niente più di uno spensierato passatempo per i fan Marvel, a tratti banale, ma tutto sommato semplice e godibile per giocatori senza troppe pretese.

Elisa Leanza

IL MIO MIGLIOR NEMICO

All'inizio, il campionario di amici/nemici a disposizione dell'Uomo Ragno sarà limitato, ma, proseguendo nell'affrontare i livelli, si sbloccherà un numero sempre maggiore di personaggi. Questi diventeranno, così, disponibili anche per la modalità Scontro a due giocatori: dopo aver sbloccato le apposite arene, potrete sfidare un amico (magari lo stesso che vi ha affiancato durante la partita, al posto del computer) in un massacrante uno-contro-uno.

IN ALTERNATIVA...

Spider-Man 3, Giu 07, 7
Il gioco ispirato al terzo film dell'Uomo Ragno, con una città intera da esplorare volteggiando liberamente di ragnatela in ragnatela.

The Hulk, Lug 03, 6
Un altro eroe Marvel come protagonista, in un gioco all'insegna della forza bruta. Da provare anche in versione budget.

Info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Next Level** ■ Distributore **Activision** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://spiderman-friend-or-foe.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Presenza di molti personaggi della serie
- Semplice e immediato
- Da giocare in compagnia

- Struttura di gioco banale
- Difficoltà bassa
- Missioni ripetitive

Un gioco dalle dinamiche semplici che, proprio per questo, saprà ritagliarsi un po' di spazio nella lista dei desideri dei fan di Spider-Man. Peccato per la scarsa profondità del sistema di combattimento e della struttura generale, troppo spesso uguale a se stessa.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	LIVELLI
6	6	7	6	7	5

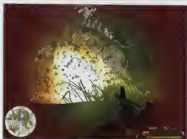
6½

GENERE: FPS

THE HELL IN VIETNAM

L'Inferno è davvero brutto come dicono.

Io un gioco sui Vietnam, non poteva mancare la classica "gita in barca", ma con percorso fisso.

Solo il manuale è in italiano. Testi e doppiaggio sono in inglese.

IL buon vecchio 'Nam è uno scenario affascinante in cui combattere e, ogni tanto, torna alla ribalta.

Dopo i due *Vietcong*, *Shellshock* e *Conflict: Vietnam*, ecco arrivare un gioco di basso profilo (e basso prezzo, a dire il vero). Le situazioni di *The Hell in Vietnam* sono costantemente governate da script, con i vietcong che non si azzardano ad andare al di là di ciò che prevede il copione, diventando in pratica bersagli fissi. I vostri compagni (cui non potete impartire ordini) non si comportano diversamente: per esempio, di fronte a una granata nemica a qualche centimetro di distanza, non si scompongono e si fanno investire allegramente dall'esplosione. Per non parlare della grafica: la compenetrazione di solidi tra cadaveri e scenario è una costante, e in un'ambientazione in cui la malarica acqua vietnamita è una presenza preponderante, questa è stata riprodotta come un'immobile distesa speculare, senza il minimo effetto d'increspatura. Resta solo l'atmosfera che abbiamo imparato a respirare in film leggendari come "Apocalypse Now" o "Full Metal Jacket", ma è un'attrattiva che scema presto di fronte alla scarsa consistenza di questo FPS, evidente già dopo pochi minuti di gioco.

Paolo Cardillo

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **DTP Entertainment** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.city-interactive.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD**
- Sis. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
ARMI	6
DESIGN DELLE MAPPE	4

4

GENERE: FPS

CODE OF HONOR: THE FRENCH FOREIGN LEGION

Trovarsi in uno sparatutto e sentirsi stranieri.

Nel gioco, dei guerriglieri hanno prodotto bombe nucleari "sporche" e minacciano l'Europa!

Solo il manuale è in italiano. Testi e doppiaggio sono in inglese. Alcuni nemici parlano nella lingua natia.

QUELLO africano è un territorio che è stato battuto da vari FPS, soprattutto da quelli ispirati al secondo conflitto mondiale, ma trovarsi tra le file della mitica Legione Straniera, come in questo *Code of Honor*, ha un sapore tutto particolare.

Anche perché gli sviluppatori sono stati particolarmente attenti alla riproduzione di divise e armi, piuttosto realistiche. Ma la "magia" svanisce presto, perché ci si rende conto che il gioco è alquanto insipido: lo scenario (la Costa d'Avorio) è pittoresco, ma le mappe sono piccole e le ambientazioni ripetitive. Le missioni, di conseguenza, risultano alquanto brevi e vengono rapidamente a noia. Se a ciò aggiungiamo che ogni scontro a fuoco ha un deciso sapore di "precalcolato" (l'Intelligenza Artificiale è messa decisamente in secondo piano in *CoH*), l'intera esperienza si esaurisce in fretta, lasciando soddisfatto solo chi cerca un crivellamento spensierato (per non dire totalmente mancante di spessore), in un ritaglio di pomeriggio in cui non c'è nulla da fare e nulla di meglio da giocare.

Paolo Cardillo

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **DTP Entertainment** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.city-interactive.com

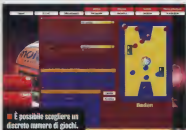
specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
ARMI	6
DESIGN DELLE MAPPE	4

4

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

FIBA BASKETBALL MANAGER 2008

La difficile carriera di un manager di basket.

È possibile scegliere un discreto numero di giochi.

FIBA è tradotto in italiano per quanto riguarda manuale, scatola e testi a video.

UN manageriale cestistico rappresenta la classica eccezione nel mercato videoludico. *FIBA Basketball Manager 2008* cerca di proporre in versione cestistica un prodotto alla *Football Manager*, sfruttando la licenza ufficiale FIBA e dandoci modo di rivivere il recente torneo EuroBasket 2007 e il campionato mondiale.

Il problema è che la realizzazione tecnica si dimostra un disastro sotto molteplici aspetti. *FIBA Basketball Manager 2008* presenta una farcitura di bug poco invidiabile, capace di minare profondamente la giocabilità complessiva di questo prodotto facendolo inchiodare in modo sistematico. Se, da un punto di vista prettamente manageriale, il titolo riesce a difendersi discretamente, proponendo una modalità "Carriera" decente e una discreta possibilità d'interazione e di personalizzazione, sul parquet la situazione si fa drammatica: non si riesce a comprendere quanto accade in campo e le scelte effettuate paiono avere un'incidenza piuttosto casuale. A ciò bisogna aggiungere un comparto grafico/sonoro povero, un'Intelligenza Artificiale limitata e una traduzione in italiano deficitaria. Se amate il basket, vi consigliamo di dirigere le vostre attenzioni all'attuale episodio della serie *NBA Live* di EA: non sarà un titolo manageriale, ma almeno vi divertirete ad andare a canestro.

Raffaello Rusconi

info ■ Casa **Xinder** ■ Sviluppatore **Daedalic Entertainment** ■ Distributore **Blue Label**
■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+**
■ Internet **www.basketballmanager-game.com**

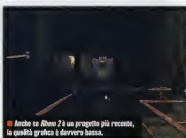
specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 800 MHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3 GB HD**
➤ Sis. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM**
➤ Multiplayer **Internet, LAN**

GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
I.A.	4
REALISMO	5

4½

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

RHEM COLLECTION

Quando la mediocrità è un vizio di famiglia.

Anche se *Rhem 2* è un progetto più recente, la qualità grafica è davvero bassa.

Il gioco è tradotto in buon italiano, anche se il parlato resta in inglese.

ANCHE se il termine *Collection* nel titolo potrebbe far pensare a una sfiziosa collezione di avventure punta e clicca a schermate, nella realtà si tratta di due giochi di qualità discutibile.

Sul CD 1 trova posto *Rhem*, il primo episodio di una sfortunata serie targata Rune Soft. Vestirete i panni di un esploratore che si troverà imprigionato in una città sotterranea, alle prese con enigmi e oggetti misteriosi. Si tratta di un progetto del 2002, caratterizzato da una grafica superata, da un sistema di controllo poco intuitivo e da una scomoda gestione del proprio inventario. A completare il quadro negativo ci pensa la scarsità d'indizi e la conseguente eccessiva difficoltà dei rompicapi.

Come abbiamo scritto, però, si tratta di un progetto datato e ci si poteva attendere di più dal secondo capitolo: *Rhem 2* (2005). Niente da fare: anche questo episodio presenta gli stessi difetti del predecessore. Non solo la trama è praticamente identica, ma anche la gestione dell'inventario e degli oggetti trovati è priva di spessore. Come se non bastasse, la grafica, pur leggermente migliorata, resta sotto la sufficienza e il comparto audio lascia a desiderare a causa di una colonna sonora ripetitiva e di effetti poco realistici.

Francesco Mozzanica

info ■ Casa **Rune Soft** ■ Svil. **Knut Mueller** ■ Distributore **Adventure's Planet**
■ Link **www.adventuresplanet.it** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **3+**
■ Internet **www.rhem-game.com**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 500 GHz, 64 RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,2 GB HD**
➤ Sistema Consigliato **CPU 1,3 GHz, 128 RAM, Scheda 3D 128 MB**
➤ Multiplayer **No**

GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	4
ENIGMI	5
TRAMA	4

6½

■ Le condizioni meteorologiche condizionano le operazioni aeree, le ricognizioni e l'avvistamento dei nemici da parte dei vascelli di superficie.

IN INGLESE

Carriers at War è completamente in inglese: manuale e programma. Il gioco può essere acquistato da Matrix Games sia in versione inscatolata, sia tramite download digitale. La prima costa 44,99 euro, la seconda 37,99 euro. Matrix ha già pubblicato la patch 1.01, che aggiunge varietà agli scenari e sistema alcuni bug: ne consigliamo senz'altro l'installazione.

■ La battaglia del mar delle Filippine vede uno schieramento alleato così imponente, da non lasciare dubbi sul perché gli americani vinsero la guerra.

GENERE: WARGAME

CARRIERS AT WAR

Matrix e SSG ci portano sulla plancia delle grandi portaerei, nella guerra del Pacifico.

NEL 1993, la società specializzata in wargame SSG pubblicò un titolo rimasto negli annali della simulazione militare: *Carriers at War*.

IMPORTAZIONE PARALLELA

Si trattava della ricostruzione tattica degli scontri aeronavali nel Pacifico tra americani e giapponesi durante la Seconda Guerra Mondiale, caratterizzata da un'interfaccia utente estremamente funzionale, una giocabilità ricca di spessore e un'Intelligenza Artificiale divenuta giustamente famosa. La "versione 2007" di *CAW* altro non è che l'edizione ammodernata dell'originale. L'interfaccia utente è stata aggiornata agli standard contemporanei, ma il gioco è essenzialmente lo stesso. Questo non è affatto un male, se non fosse per un curioso problema che vedremo alla fine.

CAW presenta una serie di scenari dedicati ai principali scontri aeronavali nel Pacifico, da Pearl Harbor all'epilogo del conflitto. Ogni scenario è giocabile sia dalla parte degli americani, sia da quella dei giapponesi, contro la I.A. o un amico. In base alla situazione, il giocatore ha al proprioo comando un numero variabile di "task force" (alcune delle quali centrate su una o più portaerei), nonché il controllo di una varietà di aerei basati a terra. *CAW* non prevede l'impiego di unità di fanteria, se non in modo astratto (alcuni scenari richiedono che trasporti carichi di truppe da invasione giungano a destinazione), mentre le azioni dei sommergibili alleati e nemici sono gestite dalla I.A. Il sistema di gioco è in tempo reale, ma con la possibilità di mettere in pausa e di impartire istruzioni ogni volta che lo si desidera. Tali ordini includono rotta e velocità per i gruppi navali, preparazione e lancio dei velivoli, organizzazione delle importanti operazioni di ricognizione e così via. Come la battaglia di Midway insegnò, essere sorpresi dal nemico con i ponti pieni di aerei carichi di munizioni e carburante significa il disastro – magari per solo cinque minuti di ritardo sul lancio degli stessi – e *CAW* simula benissimo questo genere di situazioni ricche di tensione.

"Gli scenari vedono i principali scontri aeronavali nel Pacifico"

Il punto debole di questo gioco è che, per quanto possa sembrare incredibile, non regge il confronto con il suo predecessore, ancora disponibile in Rete su alcuni negozi specializzati (come **www.navalwarfare.net**) e che gira ancora perfettamente sotto XP, grazie a utility quali DosBox. La ragione sta nel numero degli scenari: l'originale, in versione "gold", ne presenta dozzine, alcuni dei quali ambientati nell'Atlantico, nell'Oceano Indiano e nel Mediterraneo. *CAW*, invece, non va oltre una manciata di situazioni tradizionali. In più, malgrado la presenza di un editor, la comunità si è mostrata stranamente passiva.

In definitiva, se cercate una maggiore sofisticazione, allora *CAW* è il titolo che fa per voi, ma se volete varietà e longevità fate un salto in Rete e non fatevi scappare un "nonno" ancora molto in gamba.

Vincenzo Beretta

GUERRA IN CIELO E IN MARE

Chi conosce la storia della guerra nel Pacifico non sarà sorpreso dall'assortimento di scenari proposto da *CAW*. Si comincia con Pearl Harbor (estremamente facile per il giocatore giapponese, al punto da essere, di fatto, il tutorial del gioco), e si continua con lo scontro del Mar dei Coralli (in cui gli americani fermarono l'invasione giapponese dell'Australia), la cruciale battaglia di Midway (che cambiò definitivamente il corso della guerra) e le battaglie delle isole Salomone orientali, di Santa Cruz e del mar delle Filippine – altrettante tappe nella campagna di "riconquista", da parte degli alleati, dei territori occupati dai giapponesi durante la prima parte del conflitto.

IN ALTERNATIVA...

The Complete Carriers at War
La versione "Gold" del gioco pubblicato da SSG nel 1993 più tutte le espansioni. La giocabilità è, ancora oggi, fenomenale e gli scenari coprono anche Atlantico e Mediterraneo Cercatela su **www.navalwarfare.net**

War in the Pacific, Ott 04, 8
La monumentale costruzione della guerra nel Pacifico a livello strategico realizzata da Gary Grisby: turni di un giorno e un livello di dettaglio che copre i singoli nave, aereo e unità di fanteria

info ■ Casa **Matrix** ■ Sviluppatore **SSG** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 37,99 (download digitale), € 44,99 (versione confezionata)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.matrixgames.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, scheda grafica 32 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **Processore 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Ottima I.A.
- Interfaccia utente molto funzionale
- Diverse variabili aumentano la rigiocabilità

- Pochi scenari
- Scarso supporto di Mod malgrado l'editor
- Un po' ripetitivo

Il "remake" di un classico della simulazione militare su PC, con miglioramenti radicali alla I.A. e all'interfaccia utente. Gli scenari, però, sono un po' pochi e la comunità è curiosamente poco attiva, malgrado la presenza di un editor.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
6	5	8	7	9	9

7½

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** LucasArts ■ **Distributore:** Activision ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Ott 98, 9

GRIM FANDANGO

QUANDO si parla di avventure grafiche, non possono non venire in mente due grandi nomi: LucasArts e Tim Schafer. La prima è una famosa software house, nota per averci regalato alcuni capolavori della storia videoludica, il secondo è un geniale game designer che conosciamo per *Monkey Island, Day of the Tentacle* e *Full Throttle*.

Come gli altri suoi lavori, anche *Grim Fandango* è impregnato di una demenziale ironia che fa da sfondo a un'avventura ben raccontata e piena di colpi di scena. Si vestiranno i panni di Manny Calavera, un simpatico scheletrino che si troverà coinvolto in un folle viaggio attraverso le terre dei morti, alla ricerca di una donna chiamata Mercedes Colomar. Naturalmente, per riuscire nella sua impresa, Manny dovrà risolvere un numero impressionante di enigmi. Si tratta di sfide impegnative, ma mai frustranti visto che, spesso, si troveranno utili indizi esplorando il mondo di gioco.

Nonostante *Grim Fandango* sia un progetto datato, l'ottimo lavoro di adattamento che caratterizza questa versione "budget" lo rende compatibile con tutti i nuovi sistemi operativi (Vista compreso), senza bisogno di patch.

■ *Grim Fandango* è stato una delle prime avventure grafiche a utilizzare un motore 3D.

Anche se *Grim Fandango* è un gioco del 1988, rimane comunque una grande avventura grafica, assolutamente da provare

■ **Casa:** Sierra ■ **Distributore:** Mithis Entertainment ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Nov 06, 7 ½

JOINT TASK FORCE

PUR appartenendo al genere degli strategici in tempo reale, *Joint Task Force* se ne discosta nettamente, grazie alla propria originalità.

Non si dovranno costruire enormi basi militari, né andare a caccia di risorse. Bisognerà solamente controllare un gruppo di soldati, con lo scopo di portare a termine una serie di missioni. A ogni obiettivo conseguito (per esempio la conquista di una infrastruttura), si otterranno fondi extra, indispensabili per acquistare nuove unità.

Il risultato è un gioco pieno di ritmo, in cui vengono richieste buone capacità strategiche visto che non solo non si potrà contare su postazioni difensive per ripararsi dagli attacchi, ma bisognerà prestare massima attenzione alle proprie perdite umane. I campi di battaglia, infatti, saranno pieni di giornalisti, pronti a mettervi alla gogna in caso gli scontri si rivelino troppo sanguinosi.

Sul sito ufficiale (**www.jointtaskforce.com**) è possibile reperire l'ultima versione della patch (la 1.2). Prima di installarla, però, aggiornate la vostra versione di *Joint Task Force* con la patch 1.1 (disponibile allo stesso indirizzo): oltre a risolvere alcuni piccoli bug, aggiungerà qualche mappa inedita.

■ Per avere la meglio sui nemici, si potrà ricorrere anche a potenti elicotteri da guerra.

Un RTS originale e pieno di buone idee Peccato solo che la I.A. nemica si dimostri un po' prevedibile

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

VIVENDI

Gioco	Prezzo
Aliens Vs Predator Gold	€ 14,99
Aliens Vs Predator 2	€ 14,99
Arcanum	€ 14,99
Caesar III	€ 14,99
Homeworld Catadysm	€ 14,99
Diablo	€ 14,99
Diablo 2	€ 14,99
Faraon Gold	€ 14,99
Ground Control	€ 14,99
GunMan Chronicles	€ 14,99
No One Lives Forever Gold	€ 14,99
Blizzard Pack	
(Diablo, Starcraft, Warcraft)	€ 19
Starcraft + Broodwar	€ 19
Throne of Darkness	€ 14,99
Tribes 2	€ 14,99
Zeus	€ 14,99
Zeus Gold (Zeus + Poseidon)	€ 14,99
La Compagnia dell'Anello	€ 14,99
La Cosa	€ 14,99
Jurassic Park	
Operation Genesis	€ 14,99
Emperor: La Nascita	
dell'Impero Cinese	€ 14,99
Empire Earth	€ 14,99
Warcraft III Battle Chest	€ 44,99
Tolkien Collection	€ 35
The Simpsons Hit & Run	€ 14,99
SWAT 4 Gold Edition	€ 14,99
Joint Task Force	€ 14,99
L'Era Glaciale 2	€ 14,99
F.E.A.R.	€ 14,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Ultima Online
GMC.Kevorkian
"Ridatemi le mie mail!"

TimeShift
BANNED.Neon
"Ti fraggo nel passato!"

DEFCON
GMC.Homer
"Rapidi e invisibili!"

Hellgate: London
GMC.Pettinato
"Dannato Beretta!"

NfS: ProStreet
GMC.Pape
"La macchinina nuova!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ **LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3**

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK Ott 04
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ Trucchi: Nov 07 ■ Demo: Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nat 07 ■ Demo: DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1 e 2*, *Portal* e *Team Fortress 2*

4) CALL OF DUTY 4 Dic 0
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri

5) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ Trucchi: Nat 05/Gen 07 ■ Gioco completo: Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile: un FPS che vi ruberà il sonno... In tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

■ **LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup**

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07

La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!

2) FIFA 08 Dic 07
Casa: EA Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 07
FIFA è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa: EA Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ Trucchi: Giu 99 ■ Demo: Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ **LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 0
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Giu 05 ■ Gioco completo: Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05 VOT
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

■ **LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001**

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco completo: Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ **LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 Voto: 9
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ Trucchi: Dic 06 ■ Demo: DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ Trucchi: Mag 07 ■ Demo: DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

■ **LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers**

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: [illegible]
Trucchi: Mar 06
Demo: [illegible]

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa: Paradox Distributore: Koch Media
■ Trucchi: Dic 07 ■ Demo: Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Mar 05 ■ Gioco completo: BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ Trucchi: Lug 06 ■ Demo: DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Gioco completo: Ott 07 ■ Trucchi: Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa. Electronic Arts Distributore. Leader
Trucchi: Giu 03 Guide: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision
Trucchi: Gen 06 Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2008 Dic 06
Casa. Sega Distributore· Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa Vivendi Distributore Vivendi
Trucchi: Nat 06 Demo: DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa· Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 Gioco completo: Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO ½
Casa. Digital Jester Distributore E2 Newave
Soluzione: Nessuno Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa. Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO
Casa THQ Distributore Halifax
Soluzione: Gen 04 Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa. Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 Demo: Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati Se solo fossero un po più lunghe

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8 ½
Casa. Capcom Distributore Halifax/Steam
Trucchi: Nessuno Demo. Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano Pecca solo quanto a I A.

4) SPLINTER CELL DOUBLE AGENT Dic 06
Casa. Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno Demo: DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8½
Casa. Midway Distributore. Leader
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento· Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa· NCSoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa Sony Online Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07
Casa: Codemasters Distributore. DDE
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza ma sempre spettacolare

5) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04 VOTO 8
Casa Mythic Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: Apr 06 Voto: 9
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa. Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07 Demo: Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
Un opera monumentale che vi terrà incollati al monitor per molto tempo proponendovi il meglio dei GdR!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa. JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nat 06 Demo: DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa. Activision Distributore: Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 Demo: Nessuno Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore. DDE
Trucchi: Nessuno Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa EA Sports Distributore DDE
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
Buone l idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema.

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore. Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 Demo: Apr 04, DVD Dic 04

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision It
Trucchi: Nessuno Demo: DVD Nov 07

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: Nessuno Demo: DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Paralleia
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO
Casa Sega Distributore C T O.
Trucchi: Nessuno Demo: Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi: Feb 99 Demo: Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno Gioco Completo: GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8½
Casa Majesco Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno Demo: Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 Demo: Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore· Leader
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno Demo: Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi· Set 05 Demo: Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa Bizarre Creations Distributore Steam
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Don Salieri The Boss
I più originali e innovativi
1. Bioshock
2. GTA San Andreas
3. Half-Life 2
4. TRON 2.0
5. Mafia

Maxteroide
I migliori
1. Oblivion
2. Call of Duty
3. Warhammer 40.000
4. Pro Evolution Soccer
5. Puzzle Bobble

morpheus89
I migliori FPS
1. Half-Life 2
2. Bioshock
3. Half-Life
4. Far Cry
5. Call of Duty 2

Spriggan
I migliori GdR
1. Vampire: The Masquerade Bloodlines
2. Arcanum
3. Gothic
4. Morrowind
5. Baldur's Gate 2

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/72504
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

WORLD CYBER GAMES

I World Cyber Games, universalmente riconosciuti come la competizione internazionale più importante nel mondo dei videogiochi, sono considerati come le vere "Olimpiadi dei Videogiochi". La prima edizione dei giochi si è svolta a Seoul (Corea del Sud) nel 2000, esordendo con il nome "sperimentale" di World Cyber Games Challenge. Dal 2001, essa ha assunto il nome definitivo di World Cyber Games Grand Final. Fino all'edizione del 2003, le finali mondiali si sono sempre tenute a Seoul, ma dal 2004 l'evento è diventato itinerante: nel 2004 sono andate a San Francisco, nel 2005 a Singapore, nel 2006 in Italia (all'autodromo di Monza) e quest'anno a Seattle. L'anno prossimo, le finali saranno ospitate in Germania, nella città di Colonia. La manifestazione è rapidamente cresciuta d'importanza e prestigio, al punto che già oggi sono molte le nazioni che "fanno a gara" per ospitare le finali mondiali: per l'edizione 2008, per esempio, oltre a Colonia hanno presentato la propria candidatura due città cinesi (Pechino e Shanghai), due coreane (Busan e Daegu), una messicana (Cancun) e una svedese (Stoccolma).

WCG 2007 Grand Final

A SEATTLE PER LE FINALI MONDIALI DEI WCG

Finalmente l'Italia sul podio: le finali statunitensi hanno meritatamente regalato una medaglia d'argento agli azzurri.

CINQUE giorni di competizioni frenetiche, 74 Paesi in gara, più di 700 tra cyberatleti e team manager, 70 arbitri, 12 diverse specialità (8 per PC, 4 per console) e un totale di più di 1.000 partite, 36 medaglie distribuite e un montepremi complessivo di 500.000 dollari (circa 350.000 euro): questi i numeri del più importante evento "eSportivo" dell'anno. Benvenuti al WCG 2007 Grand Final!

Si sono svolte, dal 3 al 7 ottobre scorsi, le finali mondiali dei World Cyber Games 2007, la manifestazione internazionale di maggior rilievo nel mondo degli eSport, dal 2001 a oggi. Dopo la (deludente) tappa italiana dei WCG 2006, le "olimpiadi dei videogiochi" si sono trasferite quest'anno a Seattle, nello stato di Washington (USA). Decisamente insolita, quanto spettacolare, la sede scelta dagli organizzatori dell'evento: il gigantesco stadio di football "Qwest Field", campo di casa della locale squadra NFL dei Seattle Seahawks. Continuando il processo di crescita che ha sempre caratterizzato tutte le edizioni della manifestazione, anche quest'anno è aumentato il numero di Paesi (ben 74) e di cyberatleti (più di 700). Anche le specialità di gara sono passate dalle 8 della passata edizione a 12. Nello specifico, i giochi supportati in quest'edizione sono stati, per PC: gli intramontabili RTS *Worcroft III: The Frozen Throne* e *Storcroft: Brood Wor*. A essi, per la stessa categoria di gara, si

Rank		Country			
1		USA	3	2	1
2		Brazil	2	0	1
2		Korea	2	0	1
4		Netherlands	1	2	0
5		Germany	1	1	3
6		United Kingdom	1	1	1
7		France	1	0	0
7		Norway	1	0	0
9		China	0	2	0
10		Denmark	0	1	0
10		Italy	0	1	0
10		Spain	0	1	0
10		Sweden	0	1	0
14		Austria	0	0	1
14		Bulgaria	0	0	1
14		Chinese Taipei			
14		Russia			
14		Ukraine			

La classifica generale dei WCG 2007: l'Italia è solo decima, ma avrebbe potuto andare peggio!

sono aggiunti i più recenti *Commond & Conquer 3: Tiberium Wors* e *Age of Empires III: The WorChiefs*. Per quanto riguarda gli sportivi, tre sono state le proposte di gara: il gioco di guida *Need for Speed: Corbon*, *FIFA 07* e *Corom3D*, realistico simulatore di biliardo. Oltre a queste discipline, tutte specialità "singole" (1 contro 1), era presente quale unico gioco a squadre lo sparatutto in prima persona *Holf-Life: CounterStrike* (5 contro 5). Le gare per console, invece, erano tutte su Xbox 360: *Geors of Wor*, *Dead or Alive 4*, *Project Gothom Rocing 3* e *Tony Howk's Project 8*.

La compagine italiana, lo ricordiamo, era composta da 19 cyberatleti che hanno gareggiato su ben 10 delle specialità previste (solo *Tony Howk's Project 8* e *Holf-Life: CounterStrike* sono stati "disertati" dagli azzurri). Quest'anno, pur con la consapevolezza che c'è ancora molto da fare per migliorare l'immagine e la competitività internazionale dell'Italia nel gaming, non è andata poi così male. Un solo titolo, infatti, è andato al medagliere azzurro, su una specialità poco conosciuta dal grande pubblico: il simulatore di biliardo *Corom3D*. A tenere alta la bandiera tricolore è stato il nostro Valerio "Duccio" Affuso, il quale, battuto in finale per 2 a 0 dal fortissimo giocatore brasiliano Renan "Evilman" Masserani, è però riuscito a portare a casa la medaglia d'argento (oltre a un non disprezzabile premio di 5.000 dollari, circa 3.500 euro) impedendo alla nostra nazionale di tornarsene a mani vuote. Grazie a

Gli arbitri di questi WCG

Anche l'Italia ha inviato direttori di gara per le finali di Seattle.

Ben 70 arbitri, provenienti da 27 Paesi diversi, hanno diretto le gare delle finali mondiali di Seattle. A ognuna delle 12 specialità di gara è stato assegnato un "arbitro capo" e anche questo è un piccolo punto d'orgoglio per l'Italia, perché l'arbitro capo di *FIFA 07* è stato l'italiano (di Roma) Claudio Mariano. Sfortunatamente, la sua (ineccepibile) direzione di gara non ha portato fortuna ai nostri due azzurri (Alessandro Brandi e Corrado Marengo) che, infatti, sono stati eliminati al primo turno con un secco 2 a 0, rispettivamente, dall'Inghilterra e dal Portogallo.

Unica medaglia guadagnata dalla nostra nazionale è stato l'argento in Carom3D, simulatore (per PC) di biliardo. A vincerla è stato Valerio "Duccio" Affuso.

quest'argento, l'Italia si è classificata decima (in compagnia di Danimarca, Spagna e Svezia) a questi giochi, e occupa ora la dodicesima posizione nella classifica generale WCG.

La parte del leone, naturalmente, l'ha fatta la rappresentativa nazionale del Paese ospitante: gli Stati Uniti sono riusciti ad aggiudicarsi tre medaglie d'oro, due d'argento e una di bronzo. Seguono in seconda posizione (a parimerito) il Brasile e la Corea del Sud, con due ori e un bronzo a testa. Le altre medaglie d'oro sono andate, infine, a Olanda, Germania, Regno Unito, Francia e Norvegia. Per quest'anno è tutto: ora, il testimone passa alla Germania. L'edizione 2008 dei WCG, infatti, si svolgerà l'ottobre prossimo nella città tedesca di Colonia.

Paolo Cupola

GIOCHI COMPUTER

sito di riferimento
www.worldcybergames.com

Nutrita la presenza di tifosi provenienti da tutte le parti del mondo (numerosissima la rappresentanza della Corea del Sud) per sostenere la propria nazionale.

Approfondimento

I TEAM PROFESSIONISTICI ITALIANI

Continua la panoramica sui team professionistici italiani. Questo mese, dopo una breve pausa, tocca ai Team Impact.

NOME: Team Impact
ANNO DI FONDAZIONE: 2002
SEDE: Pavullo (MO)
PRESIDENTE: Gianluca 'tilT' Esposito
SPONSOR ATTUALI:
OverSkill
ePrice
MusHouse
OGM LAN Division
NUMERO DI CYBERATLETI: 45
PALMARES:
World Cyber Games, Finali Italiane 2002
Campioni di *CounterStrike*
EPS1 (Campionato invernale italiano 2005)
Campioni di *CounterStrike*
EPS2 (Campionato estivo italiano 2006)
Campioni di *CounterStrike*
Campioni di *Call of Duty 2*
EPS3 (Campionato invernale italiano 2006)
Campioni di *Call of Duty 2*
EPS4 (Campionato estivo italiano 2007)
Campioni di *CounterStrike: Source*
STAR PLAYER (nazionali):
COUNTERSTRIKE: Mirko "baffo" Tieni, Davide "od3n" Ricciotti
COUNTERSTRIKE SOURCE: Santiago "TAGO" Navonne, Fabio "Roma" Romanelli
CALL OF DUTY 2: Amir "george" Hajar, Lorenzo "Lascia" Lascialfari
GIOCHI SUPPORTATI:
CounterStrike
CounterStrike Source
Call of Duty 2
Day of Defeat: Source
Warcraft III
AUTOBIOGRAFIA: Il team nasce con l'obiettivo di essere il primo team italiano professionistico in *CounterStrike*, progetto che è stato perseguito costantemente nei maggiori eventi fino a rappresentare l'Italia ai World Cyber Games. Con l'ingresso nell'Associazione Sportiva OGM LAN Division, il team si è poi aperto al progetto Multigaming clan, dapprima con i titoli "*Source*" e poi con *Call of Duty 2*, partecipando ai "campionati" italiani, le ESL Pro Series, sin dal loro inizio. A fine 2006 è partita la scalata alla vetta dei top team *Call of Duty 2* in Europa, fino a sfiorare "l'olimpo" delle quattro migliori squadre del vecchio continente. Oltre al costante sviluppo del portale di riferimento dell'eSport, sotto la sapiente guida dell'editore Davide "Maverick" Bardi, il gruppo ha continuato il proprio percorso di innovazione e professionalità espandendo le attività Multigaming anche alle piattaforme Console. Da ottobre, i Team Impact hanno aggiunto alle proprie file l'attuale team *CS: S* numero 1 in Italia e già riconosciuto in Europa.
COLORI SOCIALI: Nero e blu
SITO WEB UFFICIALE: www.team-impact.eu

EPS V

STAGIONE INVERNALE 2007: A MILANO IL PRIMO INTEL FRIDAY NIGHT GAME

Tre gare "di lusso" per l'esordio del quinto campionato nazionale di ProGaming.

È ripartita la quinta edizione delle ESL Pro Series e, con essa, anche il "circus" itinerante degli Intel Friday Night Game che, quest'anno, porteranno i migliori gamer d'Italia a Lucca, Napoli e, come di consueto, a Bolzano.

Si è svolto così, il 19 ottobre scorso, il primo IFNG a Milano, presso l'elegante "Spazio T35". Nel corso della serata, che ha visto il debutto di Electronic Arts quale sponsor ufficiale del campionato, a fianco degli storici Intel e Asus, Intel ha presentato i Core 2 Extreme QX9650, basati sulla tecnologia a 45 nanometri. Questi processori, contenenti quattro "cuori" d'elaborazione in un unico microchip, saranno le CPU "ufficiali" di tutte le tappe degli IFNG, equipaggiando i desktop utilizzati dai giocatori durante le gare. I PC, inoltre, saranno dotati di ASUS Maximus Formula, la nuova scheda madre della serie ROG (Republic of Gamers), della scheda video ASUS EN8800Ultra e del lettore ottico Blu-ray ASUS BC-1205.

Tre le gare in programma, due delle quali particolarmente avvincenti sia per la qualità degli avversari, sia per la spettacolarità degli incontri. Abbastanza noioso, peraltro, il match d'apertura di *Pro Evolution Soccer 6* tra le "vecchie glorie" dei Cubesports e gli esordienti (neopromossi, peraltro) eXplosionC4. Una gara senza storia, conclusasi con un impietoso 17 a 3 a favore dei "Cube". Decisamente più avvincente, invece, l'incontro di *Starcraft: Brood War*, che ha visto confrontarsi il campione in carica uscente dall'ultima EPS, il milanese Michele "Akilae" De Luca e il comasco Carlo "Cloud" Giannacco, membro della stessa nazionale italiana che ha recentemente preso parte alle finali WCG di Seattle.

Nonostante la strenua difesa e l'aggressivo stile di gioco di Akilae, il comasco ha avuto la meglio ed è riuscito a imporre un meritato 2 a 0 al campione italiano. Non meno priva di spettacolarità e ribaltamenti di fronte, infine, è stata la sfida a *CounterStrike: Source* tra due grandi protagonisti delle ultime finali EPS (classificati, rispettivamente, secondi e terzi): gli Inferno eSports e i Novum Exemplum Offensionis. L'incontro è andato agli Inferno (per 16 a 5) che, però, hanno faticato non poco ad avere la meglio, "strangolando" gli avversari che, praticamente disarmati, sono stati costretti alla resa.

Se "il buon giorno si vede dal mattino", con le emozioni di questo Intel Friday Night Game, chissà cosa ci riserveranno quelli a venire.

Paolo Cupola

sito di riferimento: www.esl.eu/it

Un momento dell'incontro a *Starcraft: Brood War* tra il campione italiano uscente Michele "Akilae" De Luca e il nazionale (fresco di WCG) Carlo "Cloud" Giannacco, che si è imposto con un netto 2 a 0.

AGGIORNAMENTI, RISULTATI DAL MONDO DELL'ESPORT

Anche Electronic Arts supporta gli eSport

A partire da quest'anno, Electronic Arts affianca Intel e Asus quale sponsor ufficiale sia delle EPS, sia degli Intel Friday Night Game (che, delle EPS, costituiscono parte integrante). Per celebrare l'evento, inoltre, EA ha colto l'occasione di questo primo INFG per presentare ufficialmente *Crysis*, ultimo capolavoro dello sviluppatore tedesco Crytek – anche se i nostri lettori lo conoscono bene dalla recensione pubblicata sullo scorso numero e coronata da un meritatissimo "9".

Il debutto contestuale del nuovo processore Intel Core 2 Extreme QX9650 ha offerto l'occasione per mettere alla prova il gioco.

Crysis è stato ufficialmente presentato in occasione della prima tappa degli Intel Friday Night Game. Da questa edizione, EA diventa sponsor ufficiale (insieme ad Asus e Intel) della manifestazione.

Intel Friday Night Game

Quattro tappe in tutta la Penisola

Fenomeno nato in Germania all'inizio del 2002, gli Intel Friday Night Game sono una manifestazione che è stata importata in Italia nel 2006 e giungono, con queste EPS, alla loro quarta edizione. La scelta di imporre un certo numero di gare "offline", specificamente soggette all'attento controllo dei direttori di gara di Progaming Italia, risponde alla duplice necessità di garantire un livello minimo "certificato" di match assolutamente regolari (lo stesso livello di sicurezza non è replicabile negli incontri online) e dal desiderio di proporre, attraverso una vetrina quanto mai invitante, il mondo degli eSport a chi non ne ha mai sentito parlare. Dopo le tappe di Milano e Lucca, gli IFNG approderanno il prossimo 7 dicembre a Napoli (nel corso del Gamecon 2007) per terminare a Bolzano, dall'11 al 13 gennaio prossimi.

sito di riferimento: www.esl.eu/it/pro-series/_fng/

Mod per rFactor

CHEVROLET CORVETTE C6 2.0

Il mito stradale diventa virtuale.

- **Sviluppatore:** Some1 e Niels Heusinkveld
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 20 MB
- **Internet:** www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Chevrolet%20Corvette%20C6

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto aggiuntivo **www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Chevrolet%20Corvette%20C6**
2. Aprite il pacchetto ed estraete tutto il contenuto nella cartella principale di **rFactor**.

IL Mod *Chevrolet Corvette C6*, giunto ormai alla seconda versione, riproduce una delle vetture che hanno scritto il mito dell'industria automobilistica americana: la Chevrolet Corvette.

In particolare, viene simulato il modello C6, la versione base della gamma della Corvette che comprende anche la ben più prestante Z06.

Il modello 3D, secondo voci di corridoio, è frutto della conversione dal recente *Test Drive Unlimited* di Atari, ma ai piloti virtuali questo non deve dispiacere, perché permette di guidare una vettura riprodotta in maniera quasi perfetta, con un abitacolo semplicemente spettacolare. Sono numerosissimi gli upgrade disponibili, fra cui cerchioni nuovi, rapporti corti, gomme sportive e molto altro. Una chicca è rappresentata dall'HUD visualizzato sul parabrezza: come nella realtà, in una porzione del parabrezza verranno proiettati il contagiri, il tachimetro e la marcia inserita.

Una volta in pista e girata la chiave d'accensione, sentirete il V8 rombare in maniera molto verosimile, con un suono cupo e grave, capace di esaltare anche i neofiti della situazione. I primi giri potrebbero essere leggermente frustranti, perché non è facile domare i 404 CV della Corvette, ma bisogna ricordare che questa è un'auto con pneumatici "stradali" e che è necessaria una certa accortezza.

È piacevole notare il rollio accentuato del corpo vettura, l'affondamento delle sospensioni in frenata e i numerosi controsterzi dovuti al poco grip delle coperture stradali. Non vi è dubbio che la fisica sia il punto forte di questa produzione e se avrete la pazienza e la costanza di riabituarvi a guidare una vettura stradale, sarete ripagati da una soddisfazione che pochi Mod riescono a regalare.

Passando al Force Feedback, negli upgrade è consentito scegliere tra tre livelli d'intensità e un'opzione "Real Feel Feedback": optando per quest'ultima, dovrete essere sicuri di aver installato il *Real Feel Plugin* che è stato recensito proprio su GMC qualche numero fa. Con questa opzione avrete accesso solo agli effetti calcolati in tempo reale dal simulatore, con un notevole guadagno in termini di sensazioni e di controllo vettura, a tutto favore del divertimento e del coinvolgimento.

Ciò che, a parere nostro, rende molto divertente questo Mod è la ridotta possibilità d'intervento sul setup, che garantisce sfide agguerrite dove la differenza in termini di prestazioni la fa solamente il pilota. Preparatevi, quindi, a delle gare combattutissime!

VERDETTO

Uno dei migliori Mod disponibili per *rFactor*. Pregevole sotto l'aspetto tecnico, esaltante sotto il profilo agonistico: da scaricare.

Le derapate sono all'ordine del giorno.

Il rollio simulato è da vera autovettura "da strada".

Mod per Neverwinter Nights 2

NUOVE IMPRESE PER VECCHI EROI

La "scena" dei Mod per Neverwinter Nights 2*, sebbene con un po' di fatica, continua a produrre contenuti di notevole qualità.*

CHI segue i Mod per i giochi della serie *Neverwinter Nights* si sarà accorto di come, alla sempre fiorente attività che circonda il primo titolo, si stia contrapponendo una certa "fatica a decollare" per le produzioni che sfruttano *NWN 2*.

Ciò, paradossalmente, potrebbe dipendere proprio dal fatto che la miriade di opportunità offerte dal nuovo "toolset" richiede più lavoro per essere sfruttata a fondo, e diversi veterani provenienti da *NWN* si sono dichiarati sorpresi dal tempo necessario per realizzare un modulo di qualità – che renda veramente giustizia alle potenzialità di *NWN 2*. Malgrado ciò, in Rete non mancano prodotti di ottimo livello, come quelli che vi segnaliamo questo mese (troverete tutte le avventure di cui parliamo in questo articolo nel DVD allegato alla versione omonima della rivista). Per chi volesse scaricarli: Neverwinter Vault – **http://nwvault.ign.com**. Tutti questi moduli sono in inglese, tranne *L'Isola Misteriosa*, che è in italiano.

POOL OF RADIANCE REMASTERED

- Autore: Markus "Wayne" Schlegel
- Livelli: 1
- Necessita MotB: No
- Dimensioni: 136 MB

L'autore ha riunito un team di modder di talento per realizzare la versione contemporanea dell'avventura che diede inizio al fenomeno "Dungeons & Dragons" su PC: *Pool of Radiance*. Parliamo del classico pubblicato da SSI nel 1988 e non del "sequel" che funestò i nostri PC nel 2001. L'antica città di Phlan, nei Forgotten Realms, è stata travolta dalle forze del male e, dai quattro angoli dei Reami, eroi in cerca di fama e fortuna convergono sulle rovine. L'avventura è divisa in tre parti, ma per il momento solo i primi due capitoli sono stati completati, mentre il terzo lo sarà tra non molto. Ogni parte è presentata da un filmato in formato .WMV, e i giocatori potranno anche trarre beneficio da una completa guida in PDF realizzata dagli autori.

SUBTELITY OF THAY

- Autore: dirtywick
- Livelli: 3-5
- Necessita MotB: No (ma vedi anche descrizione)
- Dimensioni: 56 MB (165 MB)

L'Impero dei Maghi Rossi di Thay è una delle terre più crudeli e affascinanti dei Forgotten Realms. I rapporti tra questa malvagia magocrazia e le province vicine sono sempre stati molto tesi e, ora, una grave crisi si sta sviluppando tra Thay e il regno di Aglarond, tradizionale bastione delle terre dell'occidente contro le mire espansionistiche dell'Impero. Tutti questi fatti sono ignoti al nostro protagonista, che, capitato nella regione per ragioni personali, ha semplicemente ricevuto l'incarico di recuperare un prezioso amuleto sottratto a un museo...
La prima versione dell'avventura era compatibile con l'originale *NWN 2*, ma ora l'espansione *Mask of the Betrayer* ha aggiunto molto materiale proprio su Thay; così l'autore ha realizzato una seconda versione che richiede la presenza dell'espansione, e che si avvale anche dei nuovi contenuti. Sul DVD le trovate entrambe.

GUIDA ALLE AVVENTURE

Per maggiore chiarezza, in queste pagine abbiamo classificato le avventure proposte in base ai seguenti elementi:

Titolo: Il titolo del modulo. Può esservi utile anche per tenerne d'occhio gli sviluppi su siti come Neverwinter Vault (**http://nwvault.ign.com**). Molti autori pubblicano regolarmente patch o capitoli successivi per i loro lavori più riusciti.

Autore: Il creatore dell'avventura. Se vi è piaciuta, dal nome potete risalire a eventuali altre opere dello stesso modder.

Livelli: I livelli di partenza consigliati per il personaggio. Se sono più di uno (es. 3-5) consideratelo come un modo per "variare" la difficoltà: più il livello di partenza del vostro eroe sarà basso, più l'avventura sarà difficile.

Necessita *MotB*: Indica se l'avventura richiede di avere l'espansione *Mask of the Betrayer* installata. Per il momento, quasi nessuno si è avvalso dei nuovi contenuti, ma in futuro potremo aspettarci di vederli apparire sempre di più.

Completamente in italiano, *L'Isola Misteriosa* ricorda, nelle atmosfere, il ciclo di "Pirati dei Caraibi" con Johnny Depp.

KEEP ON THE BORDERLANDS

- Autore: ENoa4
- Livelli: 1-3
- Necessita MotB: No
- Dimensioni: 47 MB

La versione per *NWN 2* di un classico modulo per "Dungeons & Dragons" da tavolo, realizzata da uno specialista del genere (sempre a ENoa4 si deve la conversione di un altro modulo famoso: "The Hidden Shrine of Tamoachan", per *NWN*).
Il tema dell'avventura è perfettamente riassunto dal titolo: la "protagonista" è una rocca che si erge sulle "terre di confine" di un innominato regno. Intorno, abbondano nemici, rovine, caverne da esplorare e altri pericoli tipici delle regioni selvagge. Insomma: il posto giusto dove andare, per un avventuriero alle prime armi in cerca di fortuna! I giocatori che amano la sfida dovrebbero affrontare questo modulo con un personaggio di primo livello, mentre iniziare con protagonisti di secondo o terzo livello renderà le cose progressivamente più semplici.

TRAGEDY IN TRAGIDOR

- Autore: Phoenixus
- Livelli: 5-7
- Necessita MotB: No
- Dimensioni: 105 MB

Una tempesta di sabbia costringe una carovana di mercanti a cercare rifugio nel piccolo villaggio di Tragidor. Mentre, superficialmente, il luogo non sembra molto diverso dalle centinaia di altre piccole comunità sparse per i Reami, lentamente il giocatore inizia a svelare i segreti di un passato

oscuro: strane leggende riguardanti la storia della regione, misteriose abitudini dei suoi abitanti... e tracce della presenza di demoni nella notte. Davvero Tragidor nasconde risvolti occulti dietro alla sua placida facciata? O la risposta è altrove? I giocatori di *NWN* riconosceranno in questo modulo il "remake" di una delle avventure più popolari per il primo titolo della serie, completamente riscritta e adattata alle potenzialità di *NWN 2*.

L'ISOLA MISTERIOSA

- Autore: nexx
- Livelli: 1
- Necessita MotB: No
- Dimensioni: 68 MB

NEL DVD Finalmente, un modulo tutto in italiano! Un equipaggio di pirati-avventurieri un po' cialtroni (non molto diversi da quelli incontrati nel ciclo di "Pirati dei Caraibi" con Johnny Depp) sbarca su un'isola misteriosa, a caccia di gloria e tesori. Nessuno ha la più pallida idea di cosa aspettarsi all'interno. Aggiungete l'avvistamento di navi cariche di avventurieri rivali, una capitana del gruppo senza più una moneta d'oro in tasca e un generale clima di anarchia, e avrete un'avventura spiritosa, piena d'azione e non priva di sorprese. Il modulo è stato anche tradotto in inglese con il titolo "Treasure Hunters".

STORMCHASER

- Autore: FalloutBoy
- Livelli: 1
- Necessita MotB: No
- Dimensioni: 47 MB

NEL DVD Il vecchio Re Meredyn giace sul letto di morte e non vi è alcun erede che possa sostituirlo. Il regno di Eldos è sull'orlo del caos. Potrà il protagonista, un orfano adottato da un locandiere, svelare il mistero sul proprio passato ed evitare che la landa precipiti nell'anarchia? *Stormchaser* è un'avventura pensata per personaggi di primo livello appartenenti a qualsiasi classe. È caratterizzata da una trama coinvolgente e da alcune meccaniche di gioco originali, ma alcuni hanno rimproverato l'autore di avere creato una struttura narrativa troppo lineare, che lascia poco spazio alle scelte del giocatore. Resta comunque uno dei moduli più ricchi e interessanti per *NWN 2*. GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Per quanto riguarda i Mod segnalati in queste pagine, ognuno è accompagnato da istruzioni d'installazione contenute nel file Readme (tali istruzioni sono tutte in inglese tranne nel caso de *L'Isola Misteriosa*, che le ha in italiano). Leggetele con cura, così da evitare pasticci (che vi obbligherebbero a reinstallare il gioco) o installazioni non corrette, le cui spiacevoli conseguenze potrebbero manifestarsi a metà di un'avventura (per esempio, con testi dei dialoghi mancanti, quest non completabili o altre irregolarità).

Grazie a un uso dell'editor davvero creativo, in *Stormchaser* il giocatore può comandare una nave in mare.

La scena dei Mod per *NWN 2*, al momento, non sta producendo molto materiale. I buoni titoli, comunque, non mancano.

Una fortezza nel cuore di un territorio selvaggio è al centro di *Keep on the Borderlands*, adattamento del famoso modulo per "D&D" da tavolo.

Il Livello Giusto

Vi manca, sul disco fisso, un personaggio del livello giusto per affrontare l'avventura preferita? Alcuni sviluppatori hanno già pubblicato in Rete delle utility che vi consentono di creare un eroe da zero e di farlo salire rapidamente di livello, assegnandogli una corretta quantità di oro, equipaggiamento e oggetti magici. Quella che vi proponiamo noi (presente nel DVD allegato alla versione omonima di GMC) si chiama **FRW Chatacter Creator**, di Beriliad. Installate il programma e fatelo partire come una normale avventura, iniziando con un personaggio di primo livello. Vi troverete in una taverna popolata da curiosi avventori. Parlando con alcuni, potrete variare a piacere il vostro livello e acquistare oggetti appropriati alle nuove capacità; altri, invece, "pubblicizzeranno" alcune delle avventure disponibili in Rete, dandovene una breve descrizione e indicazioni su come scaricarle, nel caso vi interessassero.

Mod per Half-Life 2

FORTRESS FOREVER

Ora di LAN-party, come si faceva nel 1999.

- **Sviluppatore:** FF Team
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 555 MB
- **Internet:** www.fortress-forever.com

FINORA, i giochi con Forever nel titolo sembrano aver avuto dei problemi di tempismo. ***No One Lives Forever*** è stato pubblicato troppo vicino a ***Half-Life***, ***Duke Nukem Forever*** sembra intrappolato in un limbo e ora ***Fortress Forever***, un remake di ***Team Fortress Classic*** con il Source Engine, è stato pubblicato proprio in contemporanea con la spettacolare rivisitazione della stessa Valve, ***Team Fortress 2***.

Nonostante tutto, non è il disastro che può sembrare a prima vista. *Fortress Forever* è stato realizzato con un altro tipo di giocatore in mente. Mentre *TF 2* è il tentativo di Valve di aggiornare la serie, *FF* mette *Team Fortress Classic* su un piedistallo. La lista di modifiche non estetiche al gioco originale è talmente corta, che potrebbe stare sul retro di una scatola di fiammiferi. Il cambiamento più grosso, ovvero la spia che ottiene l'abilità di "scomparire", è il risultato dell'impossibilità di far sì che si fingesse morta, a causa della fisica del rag-doll. La cosa incredibile è che il team di programmazione è riuscito a ricreare con l'engine di *Half-Life 2* la sensazione del combattimento vissuta con l'engine di *Half-Life*.

L'azione è leggera, feroce e decisamente rapida. Ricordate il "bunny-hopping"? I programmatori hanno deciso di aggiungerlo, ma non vogliono che i giocatori incalliti usino i salti per rendere tutto più facile, quindi ciò che bisognerà fare sarà "premere e tenere premuto il tasto del salto mentre il personaggio è in aria: questi salterà nuovamente appena atterrato", come se fosse saltato con un tempismo perfetto. È stata anche introdotta la possibilità di saltare quando si arriva in cima a una rampa, per ritrovarsi catapultati in aria.

Se queste sono le cose che vi fanno battere il cuore, allora *Fortress Forever* fa per voi. Ma anche se l'idea di rendere fondamentale, nella giocabilità di un titolo, lo sfruttamento di un problema della fisica vi fa stare un po' male, vale comunque la pena di dare un'occhiata a *FF*, perché contiene tutte quelle cose che Valve ha deciso di non tenere. Per esempio la classe dei civili: è un po' inutile, ma c'è una modalità in cui ogni squadra ha un giocatore civile e deve stendere quello nella squadra avversaria. È un peccato che non ci abbia pensato Valve.

Poi, c'è l'abbondanza di equipaggiamento divertente per ogni classe, a partire dalle armi biologiche della spia fino ad arrivare ai triboli e al radar dello scout, o al lanciamissili incendiari di Pyro e a una railgun per l'Engineer. Sappiamo che il punto di *TF 2* era quello di riportare ogni classe a poche, ma uniche abilità, ma a volte è bello avere un equipaggiamento un po' vario. *FF* permette di giocare con una certa diversità, senza dover cambiare classe. Inoltre *Fortress Forever* ha 16 mappe incluse: non è male, per un gioco che non dovete nemmeno pagare. GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Assicuratevi di avere installato tutti i componenti necessari di *Half-Life 2 Deatchmatch*. Vi aiuterà Steam...

2 ... a meno che la vostra copia di Steam non sia scaduta. In tal caso, lasciate che si aggiorni automaticamente.

3 Scaricate e installate il file **Fortress-Forever-Mod-client.exe**, quindi riavviate Steam.

4 *Fortress Forever* dovrebbe comparire nella lista I miei giochi. Caricatelo e divertitevi.

Di solito, gli infermieri sono meno aggressivi.

Il progetto della spia di *FF* è decisamente agli antipodi di quello di *TF 2*: uno molto sci-fi, l'altro cartoonesco. A ognuno il suo.

VERDETTO

Un ritorno alla giocabilità di una volta, con interessanti modifiche sul tema (quasi solo grafiche) sempre in spirito con l'originale.

Mod per Half-Life 2

PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS II BETA 2.0

L'affascinante Mod dall'improbabile scenario è appena diventato più... pepato.

- **Sviluppatore:** PVKII Team
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Percentuale di completamento:** 85%
- **Internet:** www.pvkii.com

STA per arrivare un importante aggiornamento per uno dei Mod preferiti dagli amanti dei combattimenti "corpo a corpo" a squadre.

Nella versione attuale di *Pirates, Vikings and Knights II* ci sono solo tre classi di personaggio: il "Pirate Skirmisher", col suo barilotto di polvere da sparo, l'inquietante "Norse Berserker" e lo sferragliante "Heavy Knight". Nella versione beta 2.0 saranno incluse altre tre classi. I Pirati otterranno il "Captain", armato di una sciabola arrugginita (oltre all'uncino) e di uno schioppo tanto potente che il rinculo farà indietreggiare il personaggio. Inoltre, il Captain avrà un pappagallo. I Vichinghi ottengono lo Huscarl, che equilibra la rabbia cieca del Berserker grazie alle sei asce da lancio, alla stazza e alla cotta di maglia. I Cavalieri ottengono la prima classe specialistica dalla distanza, l'Archer (arciere), che per ottenere il massimo dei danni dovrà tendere l'arco al massimo, come succedeva nella serie *Thief*.

Se non vi siete ancora tuffati nel caos della versione attuale, dovreste farlo, almeno per ottenere un'idea precisa di ciò che vi aspetta. Nonostante le basi inverosimili e il titolo assurdo, questo Mod nasconde un gioco di combattimento corpo a corpo in grado di dare delle belle soddisfazioni e, con le novità introdotte dalla versione 2.0, diventerà anche più raffinato.

Dal punto di vista puramente tecnico, al momento le armi di *PVK II* non sono altro che "pistole" con raggi d'azione infimi: causano danno esclusivamente di fronte a chi le sta usando. Il team di programmatori non è molto felice di questo e nella nuova pubblicazione dovrebbe essere preso in considerazione anche l'angolo dei colpi. C'è un video di prova, sul sito **www.pvkii.com**, che mostra una serie di angurie che viene fatta a pezzi da un fendente, e dei barili distrutti da un colpo dall'alto. A questo, si dovrebbero aggiungere le nuove parate direzionali: parando verso l'alto (per esempio), ridurrete comunque il danno degli attacchi che arriveranno di lato o dal davanti. Se, però, qualcuno tenterà un attacco dall'alto, rimarrà momentaneamente stordito, dandovi il tempo per un rapido colpo. Considerando che molte classi girano già con gli attacchi caricati, con le enormi armi già pronte a colpire, è facile cogliere il potenziale di questa innovazione.

Il solo pensiero di ciò che potrebbe diventare *PVK II* se i programmatori riusciranno a completare tutte e 15 le classi previste è entusiasmante.

Coppia di asce contro sciabola e uncino. Uncino? Magari il primo scontro l'hanno vinto i Vichinghi...

L'uncino del capitano è molto utile, anche quando si prende la mira con l'archibugio.

Il pappagallo, ormai, è in lizza con la Gravity Gun per il titolo di migliore arma di sempre in un videogioco.

Mod per Oblivion

FIGHTER'S STRONGHOLD – BATTLEHORN CASTLE

Il più recente Plug-in ufficiale per Oblivion fa sentire a casa i guerrieri.

- **Sviluppatore:** Bethesda
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Gioco richiesto:** *Oblivion aggiornato alla v. 1.1.511*
- **Dimensioni:** 10,3 MB
- **Internet:** http://elderscrolls.com/

IL vasto mondo di *Oblivion* non è mai abbastanza esteso: questo deve essere il pensiero dei fan impegnati a realizzare espansioni amatoriali per il capolavoro di Bethesda, ma anche degli sviluppatori stessi, che hanno deciso, fin dalle settimane immediatamente successive alla pubblicazione del gioco, di sfruttare il suo potente editor per creare aggiunte piccole o grandi da distribuire a pagamento.

Una buona abitudine che prosegue anche in questo periodo, nonostante Bethesda sia impegnatissima con lo sviluppo dell'atteso *Fallout 3*. L'ultimo "plug-in ufficiale" per *Oblivion* si intitola *Fighter's Stronghold* ed è attualmente disponibile al prezzo di 1,89 dollari (circa 1,5 euro), dopo essere stato distribuito gratuitamente, in via eccezionale, per la prima settimana dalla sua pubblicazione. Come il nome lascia facilmente intuire, questa piccola espansione rientra nell'ambito dei cosiddetti "housing plug-in": aggiunte che si concretizzano nella possibilità, da parte del giocatore, di avere a disposizione nuove "case" per il proprio personaggio.

Nel gioco "originale", è possibile comprare dimore in ciascuna delle maggiori città: tali abitazioni, però, sono generiche, mentre quelle aggiunte dai plug-in sono pensate per varie tipologie particolari di personaggi. Dopo la torre per il mago, il relitto abbandonato per il ladro e la tomba infestata per l'assassino, è la volta di un grande castello per i guerrieri. Una volta attivato *Fighter's Stronghold* (attenzione: richiede che *Oblivion* sia aggiomato alla versione 1.1.511), il nostro diario annoterà una nuova missione. Il signore a capo di un maniero ubicato non lontano dalla città di Chorrol lancia un appello agli avventurieri: dato che un gruppo di briganti sta assediando la fortezza, c'è bisogno dell'aiuto di tutti i valorosi guerrieri di Cyrodiil!

Per quanto il nostro alter ego si affretti, arriverà sul posto troppo tardi: il signore sarà morto, così come quasi tutta la guarnigione del castello, ma un sopravvissuto ci consegnerà un documento in base al quale potremo rivendicare la nostra nuova proprietà e sistemarla come più ci aggraderà. Chiaramente, il castello dopo l'assedio sarà in condizioni precarie. Per nostra fortuna, un nuovo mercante comparso nella Imperial City potrà aiutarci a riportarlo all'antico splendore, sempre se avremo il denaro sufficiente a disposizione.

Gli spazi all'interno del maniero sono abbondanti e vari: c'è il salone d'accoglienza, la stanza dei trofei, le camere da letto, la stanza per l'allenamento, non mancano neppure le cucine, la cantina, oltre naturalmente a torri, mura e dormitori per i soldati. I nostri investimenti decideranno quali settori si svilupperanno meglio di altri e, una volta sistemata una zona, avremo occasione di sfruttarla in modi diversi – in genere attraverso l'interazione con un nuovo personaggio non giocante: la cameriera, l'addetto alla cantina, il cuoco...

E non è tutto. Il castello nasconde anche un terribile segreto: lo scopriremo se avremo la (s)fortuna di rinvenire il diario nascosto del precedente signore, che ci aprirà le porte verso un nuovo piccolo dungeon con nemico annesso. In conclusione, la carne al fuoco è tanta: l'acquisto di questa nuova piccola espansione dovrebbe essere presa in seria considerazione da ogni fan di *Oblivion*, soprattutto da chi ha speso tante ore a far crescere di livello un potente guerriero.

GIOCHI COMPUTER

Il plug-in ufficiale *Fighter's Stronghold* è interamente in inglese.

Una volta sviluppata una zona, la sfrutteremo tramite l'interazione con un nuovo personaggio non giocante.

Anche il nostro castello nasconde un sinistro segreto...

GENERE: FPS

Rigiocato per voi

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Riuscirà MoH: Airborne a ritagliarsi uno spazio nel cuore dei soldati della Rete?

La cattura delle bandiere è la priorità nelle partite in modalità Obiettivo.

Coprire i propri compagni è un gesto altruistico e può procurare qualche uccisione in più.

MAPPE

Le sei mappe che caratterizzano il comparto online di *Medal of Honor: Airborne* possono essere divise in due gruppi: "Avalanche", "Husky" e "Neptune" rappresentano ambientazioni familiari per chi ha affrontato i livelli dedicati al single player; mentre "A Caccia", "Villaggio Distrutto" e "Remagen", sono tutte rivisitazioni di mappe presenti in *Allied Assault*, il capitolo della serie pubblicato nel lontano 2002.

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** interna
- **Distributore:** Halifax
- **Provato su:** Nov 07, 8½
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, DVD-ROM, Windows XP/Vista, Banda Larga
- **Internet:** www.ea.com/moh/airborne

L'autunno ha salutato il debutto di numerosi titoli molto attesi e conosciuti; *Medal of Honor: Airborne* (*MoH: A* per gli amici), recensito sul numero 135 di GMC, è uno di questi.

Dopo il precedente capitolo della serie su PC, *Pacific Assault*, gli appassionati aspettavano un gioco in grado di raccogliere lo scettro del primo *Allied Assault*, ancor oggi apprezzato e applaudito. *Airborne* si è rivelato all'altezza delle aspettative per quanto riguarda l'esperienza single player; ma sarà capace di accontentare anche i fan delle battaglie online?

Le modalità di gioco disponibili sono tre: il classico Deathmatch a squadre, che vede contrapporsi Asse e Alleati; Obiettivo, dove la vittoria dipende dalla cattura di tre bandiere presenti sulla mappa; e Aviotrasportata, che racchiude lo spirito di questo capitolo contemplando l'uso del paracadute per l'entrata in scena degli Alleati.

Da segnalare l'assenza di una modalità priva di respawn (il punto di rinascita), che sarebbe stata apprezzata dai giocatori orientati a un approccio più riflessivo e tattico. Anche le scelte per il soldato si limitano al tipo di arma (queste ultime possono comunque essere raccolte dai soldati rimasti sul terreno), mentre la componente di miglioramento degli strumenti d'offesa è stata tralasciata: chi crea il server deciderà se mettere a disposizione armi al massimo dei potenziamenti o in versione "liscia".

Gli scontri a fuoco più emozionati avvengono proprio durante le partite della modalità Aviotrasportata, grazie ai risvolti tattici legati alla "discesa in campo" tramite paracadute. Gli Alleati, infatti, devono prestare attenzione a come e dove atterrare, mentre i giocatori dell'Asse sono obbligati a un costante controllo dei cieli e dei tetti, per evitare di essere colti alla sprovvista. Le battaglie hanno luogo su sei mappe, tre delle quali tratte direttamente da scenari della campagna single player. Benché siano in numero sufficiente a garantire una discreta longevità, è lecito sperare in qualche futuro aggiornamento.

L'accoglienza della comunità online nei confronti di *MoH: A* è stata decisamente fredda. L'impressione è che la maggior parte dei giocatori abbia ignorato la componente online del titolo EA (ci sono pochi utenti connessi), forse distratta da mostri sacri come *Team Fortress 2* e *Unreal Tournament 3* (al momento in cui scriviamo, il titolo di Epic è in versione demo giocabile), forse delusa dalla scarsa cura riposta dagli sviluppatori nei particolari. Ci riferiamo all'assenza di un indicatore del ping (un valore numerico in grado di segnalare la qualità della connessione verso un server) nella tabella riassuntiva richiamabile con il tasto TAB, giusto per fare un esempio.

> "L'accoglienza della comunità online è stata fredda"

Verso l'inizio di ottobre è stata pubblicata la patch 1.1 per *Airborne*, che ha implementato il supporto ai server dedicati (capaci di superare il limite di 12 giocatori) e corretto qualche imperfezione. Non resta che riporre fiducia nei futuri aggiornamenti, sperando in migliorie più che necessarie.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

★★☆☆☆

L'ultimo capitolo di *Medal of Honor* trova nel comparto multiplayer il proprio punto debole, con numerosi particolari sotto-tono anche rispetto a titoli di qualche anno fa.

REGISTRAZIONE NECESSARIA

Prima di scendere sul campo di battaglia, è necessario eseguire una registrazione online, che avviene tramite i menu di gioco: la procedura è semplice e i campi da compilare sono i classici nome utente, password, e-mail e data di nascita. Una volta creato un profilo basterà inserire nome e password all'inizio di ogni sessione online.

Crea una fazione di MEDIEVAL II TOTAL WAR

Come conquistare l'Europa al comando di una nazione che avete inventato da zero.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Medio
Tempo di completamento: Da 2 a 3 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Medieval II*
- La patch 1.2 o successiva (**www.gamershell.com**)
- Installer di Python per Windows: **www.python.org/download**
- Convertitore di file string.bin di Alpaca: **tinyurl.com/3auvmu**

RISORSE

- Per creare stendardi del tutto nuovi: **tinyurl.com/2bfe8c** (in inglese)
- Per creare una fazione da zero: **tinyurl.com/2yvp9q** (in inglese)
- Per aggiungere una nuova unità al gioco: **tinyurl.com/2rg9eq** (in inglese)

GUERRA PIÙ CHE TOTALE

1 Una delle caratteristiche più apprezzate della serie *Total War* è l'estrema accuratezza storica che distingue i giochi griffati Creative Assembly. A lungo andare, però, anche la precisione può stancare, ed ecco perché in questo numero natalizio di GMC trovate un tutorial su come creare da zero una fazione totalmente e accuratamente inventata: i Giemmecini.

LA SAGGEZZA STA... NELL'IMITARE

2 Creare una nuova fazione da zero è terribilmente difficile, specialmente perché c'è un metodo più semplice. I Normanni più o meno esistono già, anche se non compaiono nella lista delle nazioni giocabili. Quindi li trasformeremo nei Giemmecini. Per prima cosa, dovete scaricare e installare almeno la versione 1.2 della patch, quindi aprire la cartella di installazione. Dovete trovare **Tools – Unpacker** e cliccare due volte su **Unpack_all**, infine aspettare una decina di minuti.

LA NASCITA DI UNA NAZIONE

3 In **data\world\maps\campaign\imperial_campaign** aprite il file **descr_strat.txt**. Vedrete la scritta 'playable', poi una lista di nomi di fazioni. Alla fine della lista aggiungete 'normans'. Scorrete il file fino a '>>>> **start of factions section** <<<<' e trovate '**faction papal_states**'. Al di sopra di questa riga, inserite '**faction normans, trader henry / denari 10000 / denari_kings_purse 5000**' (durante questo processo non scrivete le virgolette o la /, che indica una nuova riga).

TROVIAMO UN POSTO DOVE VIVERE...

4 I Giemmecini avranno bisogno di una casa. Daremo loro il Galles. Ciò significa Caernarvon. Scrivete quello che segue: '**settlement / { / level town / region Caernarvon_Province / year_founded 0 / population 1700/ plan_set default_set / faction_creator england / building / { / type core_castle_building wooden_castle / } / }**'. Poi cercate l'altro punto in cui compare 'Caernarvon_Province'. Cancellate questa parte duplicata del codice da 'settlement' al secondo '}'.

I FILE STRING.BIN

5 Avrete bisogno del convertitore di string.bin di Alpaca. Serve anche l'installer per Windows di Python: installatelo prima del programmino di Alpaca, quindi estraete quest'ultimo in **[la vostra cartella di M2: TW]\data\text**. Fate un doppio clic su **convert_all**. Quando sarà tutto finito, aprite con il Blocco note il file **expanded.txt**. Andate su **Modifica > Sostituisci** e selezionate **Maiuscole/minuscole**. Poi scrivete Normans in Trova e Giemmecini in Sostituisci con. Cliccate su Sostituisci tutto, poi ripetete l'operazione scrivendo rispettivamente Norman e Giemmecino.

OGNI NAZIONE HA BISOGNO DI UN CAPO

6 Il leader storico dei Giemmecini è il Duca Paolo il Conquistatore, che ha una bellissima moglie, Raffella. Per dare loro il posto che meritano, aprite il file names.txt (nella stessa cartella in cui avete trovate expanded.txt) e inserite '{Paolo}Paolo' e '{Raffella} Raffella' nella lista, inserendoli nel posto appropriato in ordine alfabetico. Salvate e aprite il file [la vostra cartella di **Medieval]\data\descr_names.txt**. Trovate la fazione: normans e aggiungete 'Paolo' sotto 'characters', e 'Raffella' sotto 'women.'

UN PO' DI NUMERI

7 Torniamo al file **descr_strat.txt** Scorrete il file fino in fondo a tutto quello che avete aggiunto sui Normanni e scrivete '**character Paolo, named character, male, leader, age 30, x 94, y 157**' e su una nuova linea '**traits GoodCommander 2 , Intelligent 2, VictorVirtue 3**'. Se avete dato ai Giemmecini una città diversa da Caernarvon dovrete caricare il gioco, avviare una campagna, portare il cursore sulla città in questione, premere ' e scrivere **show_cursorstat**. Annotatevi le coordinate e sostituite 'x 94, y 157', a fianco del nuovo personaggio Paolo, con i nuovi numeri.

FAMIGLIA ED ESERCITO

8 Passiamo ora alla console: su una nuova linea aggiungete '**character_record Raffella, female, age 25, alive, never_a_leader**'. Sulla linea successiva scrivete 'relative Paolo, Raffella, end'. Ciò significa che sono sposati e che fra qualche turno probabilmente nascerà un pargoletto. Passiamo all'esercito, ora: tra la riga che finisce con 'VictorVirtue 3' e quella che comincia con 'character_record', aggiungetene una che dice 'army.' Appena sotto, copiate e incollate delle unità della fazione inglese (per esempio unit Spear Militia exp 0 armour 0 weapon_lvl 0, ecc).

INTEGRARE LE UNITÀ

9 Caricate *M2:TW*, iniziate una nuova campagna e vedrete che tra le fazioni saranno comparsi i Giemmecini. Ma non abbiamo ancora finito. Aprite il file **export_descr_buildings.txt** nella cartella Data: dopo ogni unità o struttura vedrete elencate le fazioni che la possono produrre; aggiungete 'Normans' alla fine di ognuna di quelle che volete per i Giemmecini, perché le impostazioni predefinite ne concedono loro decisamente poche (perché i Normanni appaiono solo nella campagna di tutorial, in cui mancano diverse unità).

CREARE UNA CAMPAGNA

10 Aprite il file **[la vostra cartella di M2:TW]\data\text\campaign_descriptions.txt** e aggiungete, in fondo, '{IMPERIAL_CAMPAIGN_NORMANS_TITLE}Giemmecini', quindi la linea successiva: '{IMPERIAL_CAMPAIGN_NORMANS_DESCR}GMC RULLA!' o qualcosa di più creativo, se credete. Aprite il file **data\world\maps\campaign\imperial_campaign\descr_win_conditions.txt** e aggiungete, sempre in fondo: **normans \ hold_regions Jerusalem_Province \ take_regions 45 \ short_campaign hold_regions ;Jerusalem_Province \ take_regions 15 \ outlive scotland england**

CAMBIARE I COLORI

11 Creare una nuova bandiera da zero è complicato, ma è possibile modificare con relativa facilità i colori di una bandiera esistente. Basandoci sul logo di GMC, che è rosso (bianco) e nero, proveremo a modificarne una. Aprite il file **data\descr_sm_factions.txt** e scorretelo fino a Normans. Cambiate ogni numero dopo '**primary colour**' in 0 e fate lo stesso per '**secondary colour**' con 255, che dovrebbe essere il rosso: il gioco è fatto. Già che ci siete, cambiate da 'no' a 'yes' il valore che segue 'custom_battle_availability'.

IL TOCCO FINALE

12 Potete anche togliere i leoni d'Inghilterra dallo stendardo: cambiate il valore di **standard_index** in 18, in modo da ottenere il castello rosso spagnolo, e cambiate ogni 'England', nella sezione dei Normanni, in 'Spain'. Non è un lavoro perfetto (l'emblema spagnolo apparirà ancora su sfondo giallo, in qualche punto dell'interfaccia), ma potete ormai dire di avere la vostra nazione personale. Quindi, andate e conquistate il mondo nel nome di GMC!

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Nobody and the prisoner of BoringVillage

C'era una volta, nel Villaggio Noioso, un giovane che aveva un sogno: quello di diventare il più grande ladro di tutti i tempi. È noto che la strada da percorrere per raggiungere la fama e la gloria è irta di pericoli e di inconvenienti: così, al primo vero tentativo di furto, Nobody viene arrestato. In prigione incontrerà Garrett un famoso ladro in pensione che aiuterà il giovane a fuggire e, successivamente, a realizzare il suo grande sogno. Questa "total conversion" per *Unreal Tournament 2004* nasce come tesi di laurea di un giovane studente tedesco e solo oggi può definirsi conclusa e pronta per essere giocata. L'intera avventura è intrisa di ironia ed è ricca di citazioni videoludiche più o meno esplicite.

Gioco Richiesto: Unreal Tournament 2004
Sito di Riferimento: http://natpobv.blogspot.com/

C&C 3: Retarded

Questo Mod incredibilmente e volontariamente stupido, nato per *Command & Conquer Generals: Zero Hour*, è pronto a un'altra sfida con *C&C 3*. *Retarded* porta tutto all'inverosimile, con limiti di unità ridicolmente elevati e potenza di fuoco mostruosa. Tutto si costruisce più in fretta, fa più male ed esplode più violentemente, il che trasforma le battaglie nel festival della confusione: è chiaramente caotico, ma ridicolmente divertente. Potete scaricare la versione 1.5 dall'indirizzo **snipurl.com/1quns.** Un tocco triste nelle note dell'autore dice: "Non ho un lavoro e a EA non mi vogliono". Un vero peccato.

Gioco Richiesto: Command & Conquer 3
Sito di Riferimento: http://commandandconquer.filefront.com/

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Dal Sol Levante

TOKYO, UNA METROPOLI SPORTIVA

Dall'Occidente all'Oriente: ecco come cambia la concezione dello sport nel mondo dei videogiochi.

INVIATO DAL GIAPPONE

Il nostro valente Jonti Davies vi augura uno splendido Natale e un felice anno nuovo dalla fredda Kyoto. Non perdete i prossimi appuntamenti con le notizie dall'Estremo Orientei

Fishing Paradise è per metà un gioco sportivo, per metà gioco di ruolo.

QUELLO dei giochi sportivi è uno dei generi più rappresentati, videoludicamente parlando. Con il passare del tempo, poi, abbiamo notato una sensibile distinzione nella creazione di titoli ideati da team di sviluppo occidentali e orientali. Una questione d'approccio, di gusto e, soprattutto, di cultura.

Furisto Street Basketball della nipponica JC Entertainment sintetizza al meglio tale concetto, facendoci comprendere quanto possa essere differente la filosofia alla base di prodotti di questo tipo. Invece di dare al giocatore il controllo totale del proprio quintetto base, *Furista* (una "contrazione" giapponese del termine yankee "Freestyle") permette di gestire un solo membro della vostra squadra, mentre i campi sono ambientati in "location" tipiche giapponesi.

La modalità online, entrata in fase di beta testing sul suolo nipponico, consentirà a ogni cestista di giocare con altri compagni in carne e ossa, ognuno addobbato in perfetto stile hip-hop/playground con gadget e indumenti guadagnati nelle partite disputate. Si tratta di una forma di socializzazione inusuale, che si pone in netta antitesi

Furista, di JC Entertainment, offre un basket individuale, ma molto "fashion", per partite online.

con le infuocate sfide che abitualmente "incendiano" i server dedicati alle simulazioni sportive.

Il gioco di JC Entertainment riesce a distinguersi anche da un punto di vista visivo, proponendo uno stile grafico che ricorda l'innovativo e mai dimenticato *Jet Set Radio* di Sega – un titolo "graffittaro" che non ha nulla a che fare, per esempio, con qualsiasi episodio della serie *NBA Live* di EA. In Giappone, l'influenza degli anime nello sviluppo dei videogiochi è notevole e i programmatori nipponici tendono a proporre una versione fantasiosa/magica dello sport, piuttosto che imitare l'approccio serioso e asettico scelto dal colosso statunitense nelle sue annuali produzioni.

Altro aspetto che differenzia i titoli sportivi del Sol Levante da quelli occidentali è una componente tipica dei giochi di ruolo. Per esempio, la popolare serie *Fishing Paradise* di BeTo riesce a miscelare la pura simulazione nel rappresentare uno sport quale la pesca con una trama divertente e con lo sviluppo dei personaggi giocanti, come in un vero e proprio GdR. Il risultato è simile a quello già visto nella famosa serie per console *Legend of the River King* e, come nel sopraccitato *Furisto*, la componente online riveste un ruolo fondamentale.

Ulteriore elemento da tenere in considerazione nella cultura giapponese e dell'Estremo Oriente è la passione smisurata per la moda: titoli quali *Fishing Paradise*, *Furisto* o le ultime produzioni coreane sportive ne sono l'esempio lampante. L'obiettivo è quello d'incoraggiare i giocatori ad acquistare accessori/vestiti, da indossare rigorosamente durante le proprie partite online. Insomma, oltre al confronto sportivo si deve sostenere anche quello del looki

COME MARIO, MA SENZA MARIO...

Online Kart Steer Dash **rappresenta un altro esempio di titolo sportivo contaminato dalla cultura popolare degli anime. Si tratta – com'è facilmente intuibile dal nome – di un gioco di kart online creato dallo sviluppatore giapponese Game Pot. Il titolo combina power-up in perfetto stile *Mario Kart* di Nintendo con uno stile grafico alla *Furista*. Se volete provare una versione dimostrativa, cliccate sul sito dello sviluppatore http://dl.kart-steer.jp/steer/SteerDash_Setup.exe.**

Mondi virtuali

ELFI SPAZIALI PER TUTTI!

Il MMORPG techno-fantasy RF Online è diventato completamente gratuito.

Il processo di creazione del personaggio è assai semplice e permette di personalizzarne l'aspetto.

USCITO circa un anno e mezzo fa senza molto clamore (la recensione di GMC è del giugno del 2006 e gli aveva assegnato un 6,5), *Rising Force Online* era un MMORPG pieno di idee interessanti, ma penalizzato, all'epoca, da una giocabilità non proprio intuitiva, e dalla spietata concorrenza di titani come *World of Warcraft* e *Guild Wars*.

Il risultato è stato un'altra stella fioca nella iper-popolata galassia dei MMORPG. Invece che spegnere le luci, però, Codemasters ha deciso ora di trasformarlo in un GdR online a iscrizione gratuita. Basta scaricare e installare il (gigantesco) client di 1,6 GB, creare un account, ed eccoci pronti a esplorare i mondi tecno-spirituali di questa affascinante ambientazione.

Rising Force Online si svolge in un futuro imprecisato, ma lontano. Tre razze sono in lotta per il controllo delle preziose risorse minerarie del pianeta Novus e la lotta coinvolge tanto la dimensione tecnologica, quanto quella magica/spirituale, con armi tradizionali, corazze potenziate e una discreta varietà d'incantesimi basati su fonti di potere differenti (i tradizionali quattro elementi: aria, acqua, terra e fuoco). Lo stile grafico dei personaggi e delle scene d'intermezzo richiama fortemente l'animazione e i fumetti giapponesi, in particolare classici quali "Macross", "Appleseed" e "Record of Lodoss War". *RF Online* è, per i primi 29 livelli di crescita del personaggio, limitato a quest e combattimenti contro avversari gestiti dall'Intelligenza Artificiale, mentre solo dal 30° livello in su viene sbloccata la possibilità di affrontare altri personaggi in battaglie PvP (giocatore contro giocatore). Il programma supporta la creazione di gilde, mentre scontri regolari per il controllo dei punti cruciali del pianeta vengono automaticamente organizzati dal gioco ogni otto ore di tempo reale.

Riceveremo incarichi particolari e la possibilità di sbloccare nuovi talenti dai numerosi personaggi non giocanti.

Il problema, lo diciamo subito, è che *RF Online* continua a essere un MMORPG assai poco intuitivo da giocare. Il tutorial (opzionale) riesce, ironicamente, a essere lento e dettagliato fino all'agonia nello spiegare concetti base quali muoversi, gestire la telecamera virtuale e attaccare (tutte cose che chi ha un minimo di esperienza con un GdR online qualsiasi coglierà pressoché al volo). Una volta entrati "nel vivo", però, cercare di capire cosa fare, cosa ci si attende da noi, come si ottengono (e si completano) le quest, chi sono i numerosi personaggi con cui parlare e come possono aiutarci e, in sostanza, come eseguire le normali attività di un GdR online si rivela una faccenda assai criptica, che richiede pazienza, esame del sito Web ufficiale e dei forum (in inglese), nonché aiuto da parte di altri giocatori più esperti.

La grafica di *RF Online* è comunque accattivante, il mondo da esplorare vasto e variegato, e (lo abbiamo già detto?) ora è tutto gratis. Un'opzione da considerare, per chi ha più pazienza che soldi da investire nella Rete. GIOCHI COMPUTER

LINGUA E REQUISITI

RF Online è, al momento, solo in inglese. Per giocare occorre innanzitutto scaricare il client dal sito **http://rf-onlinegame.com/** (l'installer "pesa" 1,6 GB). Una volta installato e lanciato il programma, occorre registrarsi dalla finestra principale che appare sullo schermo (per compiere questa operazione, è sufficiente scegliersi un nickname e una password, e fornire un indirizzo e-mail valido). Dopodiché, si potrà creare il primo personaggio e mettersi a giocare. I requisiti minimi sono un processore a 1,2 GHz, 256 MB RAM, una scheda grafica 3D 32 MB, 4,5 GB liberi su disco fisso e una connessione a Internet (consigliamo almeno una DSL).

Dallo spirito alla tecnologia

Sono tre le razze che si contendono le risorse del pianeta Novus. L'Unione Bellato è costituita da individui solidi e massicci, ottimi combattenti e mercanti di talento, ed è quanto più di simile il gioco ha da offrire ai tradizionali personaggi umani.
Gli appartenenti alla Sacra Confraternita di Cora sono essenzialmente elfi e, malgrado possano anch'essi specializzarsi come combattenti, hanno una particolare affinità con la manipolazione delle energie spirituali e l'uso di magie legate agli elementi. Infine, l'Impero di Accretian è composto da cyborg: umani che, nel corso dei secoli, hanno trasformato i propri corpi in versioni artificiali degli esseri viventi – perdendo ogni contatto con le energie mistiche dell'universo. In base alla razza, il giocatore può decidere varie professioni, come Guerriero, Ranger, Spiritualista e altre.

esplora e GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@spren.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina.
Prima di contattarci, però, sincaratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD.
Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

FPS

CRYSIS

L'anno 2020 non è poi così lontano. Pronti ad affrontare il pericolo?

DOPO un lungo e sofferto mese di ritardo, è finalmente disponibile la versione dimostrativa dell'attesissimo *Crysis*.

Il massiccio demo single player del gioco (quasi 2 GB!) permetterà agli amanti degli FPS di assaggiare il primo livello dell'avventura, per un totale di oltre mezz'ora di divertimento.

Provare il demo, inoltre, rappresenterà una buona occasione per testare la bontà della propria configurazione PC, messa decisamente alla prova dal motore grafico sviluppato da Crytek.

Considerata la dimensione piuttosto generosa del demo, invece di eseguire l'installazione direttamente dal DVD, consigliamo – caldamente – di copiare il file di installazione sul vostro PC, cliccando sul pulsante **Esplora** dall'interfaccia del DVD. Selezionate con il tasto destro il file **Crysis_SP_Demo** e copiatelo sull'hard disk, ricordando che sono necessari almeno due gigabyte di spazio libero su disco fisso e ad altri due per l'installazione completa del gioco, per un totale di quattro gigabyte. Terminata la procedura, cliccate sul file appena copiato scegliendo l'opzione "Easy". Prima di gettarvi nel bel mezzo dello scontro fra americani e sud-coreani, potrete scegliere fra ben quattro livelli di difficoltà che variano da "Facile" a "Delta": in base alla vostra selezione la sfida sarà più impegnativa e, per esempio, farà sì che i vostri nemici non si esprimano in inglese, bensì in coreano, impedendovi di carpirne le intenzioni e i movimenti.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il gioco completo prevede anche una modalità multiplayer in grado di ospitare fino a 32 giocatori. Vi bastano?

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
MAIUSC – Corri
F – Interagisci
CTRL – Accovacciati
SPAZIO – Salta
ROTELLINA MOUSE – Cambia arma
PULS. DESTRO/SIN. MOUSE – Arma

Casa: Electronic Arts
Requisiti: CPU 2.8 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Crysis SP Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Per apprezzare al meglio la grafica di *Crysis* è necessario poter contare su un PC di fascia alta.

GdR/Azione

HELLGATE: LONDON

L'inferno londinese dà un assaggio delle sue fiamme.

UNA Londra futuristica e un portale dimensionale nel bel mezzo della città da cui fuoriescono orde di mostri infernali: l'idea di fare quattro passi in mezzo a questo incubo apocalittico vi alletta?

Il demo permette di girovagare nella stazione londinese di Holbom, dopo aver scelto quale personaggio interpretare fra le due classi disponibili, delle sei presenti nel gioco completo. Dopo aver deciso se vestire i panni (maschili o femminili) di un Blademaster, esperto di lame e lotta corpo a corpo, o quelli di un Marksman, abile con le armi da fuoco, potrete ulteriormente personalizzare il vostro personaggio scegliendone alcuni tratti somatici.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D - Movimento
MOUSE - Visuale
TAB/M - Mappa
I - Inventario
SPAZIO - Salto

Dopo qualche scaramuccia per le strade di Londra un breve tutorial vi spiegherà le mosse indispensabili per sopravvivere ai nemici che cercheranno di farvi la pelle nel peggiore dei modi possibili. Il demo vi permetterà di far crescere il proprio personaggio fino al quinto livello di gioco e ci vorranno tre /quattro ore per completare le missioni che vi verranno proposte dai personaggi "non giocanti".

Per installare il gioco, cliccate su **Esegui** e, quando vi verrà richiesto dalla procedura, selezionate una cartella in cui estrarre il programma di setup. Suggeriamo di accettare il percorso consigliato, quindi di installare il software all'interno della cartella C:\ ma, una volta terminato il processo di installazione, la cartella così creata potrà essere cancellata.

A questo punto, scegliete una delle cinque icone per il desktop proposte, ignorate i menu a tendina relativi alla lingua e alla regione e leggete tutta la licenza d'uso prima di poter proseguire con la procedura.

Casa: EA
Requisiti: CPU 1.8 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Hellgate: London Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione

I personaggi disponibili sono previsti in versione sia maschile sia femminile.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete piacare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO DI NEED FOR SPEED: PROSTREET E MOLTI ALTRI!

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Cercate una variante di *Arkanoid*, un puzzle game ispirato a *Tetris* o qualche altro gioco poco impegnativo con cui cimentarvi nella pause di lavoro? Basta dare un'occhiata alle proposte della sezione shareware, che comprende *Steam*, *Turbo Gems*, *Big Island Blends*, *Puzzle City* e *Nucleor Ball 2*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Oltre al materiale aggiuntivo (manuale in italiano e video tutorial) per *Full Spectrum Warrior* (il gioco allegato a questo numero di GMC), il protagonista della sezione dedicata ai Mod è *Neverwinter Nights 2*. I fan dell'ottimo titolo GdR targato Bioware troveranno ben sei nuove mappe, diverse avventure e preziose utility: troverete un esauriente servizio nella rubrica Next Level.

Un video dedicato a *Bionic Commando*, l'atteso remake dello storico gioco di piattaforme arcade di Capcom, di cui trovate un'anteprima su questo numero di GMC. In attesa del ritorno dei video dedicati ai gol di *PES*, che in questo periodo si stanno prendendo qualche mese di pausa, l'indirizzo a cui inviare le vostre prodezze è: raffaellorusconi@sprea.it.

FPS

TIMESHIFT

Macchine del tempo, dimensioni parallele e una pioggia di proiettili.

È finalmente disponibile una versione dimostrativa di *TimeShift*, il futuristico sparatutto di Saber Interactive che vi permetterà di combattere e agire sfruttando lo scorrere del tempo a vostro vantaggio.

Il corposo demo del gioco (dalle dimensioni di ben 1 GB) propone un livello dell'avventura completa e permette di provare alcune delle armi disponibili.

La procedura di installazione richiede qualche secondo per avviarsi, dopodiché si dovrà selezionare la lingua italiana, e leggere e accettare il contratto di licenza. Alla fine, apparirà una finestra che richiede l'aggiornamento dei driver della scheda video e propone di cliccare il pulsante "Scarica i driver della scheda video compatibili". Se volete aggiornare i driver e disponete di una connessione Internet, cliccate senza timore: verrete reindirizzati su un sito da cui scaricare il software necessario. Qualora all'avvio del gioco dovesse apparire nuovamente un messaggio di errore con relativa richiesta di aggiornare i driver, ignoratela e selezionate la voce "Gioca": il demo dovrebbe partire senza alcun problema.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D - Movimento
SPAZIO - Salto
C - Abbassati
Q - Granata
X - Usa
PULS. DESTRO/SIN. MOUSE - Attacco

Casa: **Vivendi**
Requisiti: **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Sierra\TimeShift Demo\Disinstalla TimeShift** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

La "quarta dimensione" di *TimeShift* è rappresentata dal fattore tempo.

FPS

UNREAL TOURNAMENT 3

Demo multi e singleplayer per lo sparatutto "epico" per eccellenza.

Per muoversi più velocemente, è utile usare questa sorta di skateboard futuristico.

UNA adrenalinica versione di prova per il grandioso *Unreal Tournament 3*. Il demo non permette di accedere alla modalità "Campagna", in compenso, mette a disposizione tre mappe da giocare in modalità "Multiplayer" o "Instant Action".

Una volta avviato il gioco per la prima volta, dovrete registrare "username" e "password" usando l'apposita opzione dal menu principale: vi sarà chiesto anche di inserire il vostro indirizzo di posta elettronica, ma, qualora la digitazione del carattere "@" dovesse crearvi dei problemi, potete anche ignorare l'ultimo campo del modulo di registrazione e inserire dei caratteri a caso.
Sia la modalità "Instant Action", sia quella multiplayer prevedono ben quattro tipologie di partita : Deathmatch, Team Deathmatch, Vehicle CTF (Cattura la bandiera a bordo di veicoli) e Duel. Le mappe a disposizione sono Heat Ray (4-8 giocatori), Shangri La (6-10 giocatori) e Suspense (8-12 giocatori).

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D - Movimento
SPAZIO - Salto
ROTELLINA MOUSE - Cambia arma
Q - Overboard
PULS. DESTRO/SIN. MOUSE - Arma

Casa: **Epic**
Requisiti: **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Unreal Tournament 3 Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione

Gestionale calcistico

SCUDETTO 2008 CHAMPIONSHIP MANAGER

Eidos mette in campo la sua squadra di allenatori virtuali.

SI spalancano le porte della stagione calcistica 2008 anche per quanto riguarda il manageriale firmato Eidos. Nella versione dimostrativa di *Scudetto 2008* avrete modo di

provare l'ebbrezza di essere al comando di una squadra di calcio, organizzare partite, affrontare il campionato e partecipare al calciomercato. Nel demo è possibile gareggiare in sei dei campionati più prestigiosi: Francia, Inghilterra, Italia, Scozia e Spagna. Le partite salvate saranno compatibili con la versione completa del gioco.

COMANDI PRINCIPALI
Per fare il manager basta un mouse e tutto è a portata di click.

Casa: Eidos
Requisiti: Requisiti: CPU 1.5 GHz, 256 MB RAM, 5cheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Demo di Scudetto 2008**, e diccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione. Cancellate manualmente il collegamento sul desktop e la cartella Eidos presente all'interno della cartella Documenti.

Add On

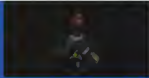
MOD E UTILITY PER NEVERWINTER NIGHTS 2

Una splendida raccolta di Mod per *Neverwinter Nights 2*, che comprende un editor per i personaggi e una serie di moduli da provare. Per un'accurata descrizione delle avventure proposte, vi suggeriamo di dare un'occhiata alla rubrica Next Level di questo mese. Le avventure che trovate nel DVD di GMC sono *Pool of Radiance Remostered*, *Subtlety of Thoy*, *Keep on the Borderlands*, *Tragedy in Tragidor*, *Stormchaser* e il modulo italiano *L'isola misterioso*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER FULL SPECTRUM WARRIOR

Il manuale in italiano in formato PDF di *Full Spectrum Worrior*, il gioco allegato a questo numero di GMC. Nella cartella sono presenti anche alcuni video in lingua inglese, piuttosto comprensibili, che svolgono il ruolo di tutorial.

TABULA RASA EMOTE ESCLUSIVA

Una gradita sorpresa per tutti i fan di *Tabula Rasa*! Sulla copertina del gioco completo, sotto il codice d'installazione di *Full Spectrum Warrior*, troverete un codice Emote esclusivo per i nostri lettori, denominato **CODICE PER LA EMOTE DI RICHARD GARRIOTT'S TABULA RASA**. Per attivare il codice bisogna accedere al proprio account PlayNC, cliccare su **Use a serial code**, inserire il codice allegato a GMC e cliccare **Continue**. A questo punto, dovrete selezionare su **Upgrade.** Al successivo

avvio del gioco, avrete a disposizione la nuova emote digitando **/golfclap**. Prima di poter utilizzare l'emote, però, bisognerà aprire la sezione **Miscellaneous** del proprio inventario, selezionare l'icona e trascinarla nella barra delle abilità. In seguito, dovrete semplicemente usare l'abilità, così da sbloccare l'Emote.

Driver

AMD/ATI CATALYST – NVIDIA FORCEWARE
Le versioni più aggiornate dei driver per schede video ATI e NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.92
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan 4.32
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overclock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super Pi**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 10.0 Sr-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRAR 3.62
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Patch

WORLD IN CONFLICT V1.002
Aggiornamento nuovo di zecca per la versione italiana dell'RTS di Massive Entertainment che corregge il bilanciamento e aumenta la stabilità del gioco stesso, fornendo anche due nuove chat per "Massgate" e funzionalità aggiuntive per il server.

THE WITCHER V1.1
Prima sostanziosa patch pubblicata da Atari che aggiorna *The Witcher* alla versione 1.1a e corregge numerosi bug riscontrati nel gioco.

COMMAND AND CONQUER 3 V1.09
Oltre a rimediare ad alcuni bug, la patch regala una nuova mappa per quattro giocatori, Wrecktropolis, ed effettua un miglior bilanciamento delle mappe "Barstow Badlands", "Tournament Tower", "Pipeline Problems" e "Tiberium Gardens III".

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V V1.06
Nuovo aggiornamento per la versione italiana del quinto capitolo dello strategico fantasy di Nival Interactive. La patch aggiunge la barra del mana sulla mappa strategica, nonché altre indicazioni utili. Inoltre, aumenta la stabilità e modifica il bilanciamento del gioco.

COMPANY OF HEROES – OPPOSING FRONTS V2.102
Due patch da installare in sequenza per aggiornare l'RTS di Relic dalla versione 2.100 alla 2.102. Sono stati sistemati alcuni bug, migliorato il bilanciamento di alcune armi/mezzi e apportante diverse modifiche per quanto riguarda il gioco online.

PES 2008 V1.10
Prima patch ufficiale per la simulazione calcistica di Konami, che risolve alcuni problemi riguardanti la modalità multiplayer.

TIMESHIFT V1.2
Aggiornamento per lo sparatutto di Saber Interactive (presente anche in versione demo nell'apposita sezione del DVD) che si occupa di eliminare dei problemi inerenti ai server per i giocatori dietro NAT.

THE WITCHER

Shareware

STEAM
Aiutate la piccola appassionata di trenini Tisha ad affrontare le talpe di Sweetopia! Dopo aver effettuato l'installazione, al momento di avviare la partita, è possibile che il gioco richieda un **file dll** non presente sul vostro computer. Per procurarlo, basta digitarne il nome su un motore di ricerca Internet, scaricare e copiare il file nella cartella **C:\WINDOWS\system32**.

TURBO GEMS
Un'ora di tempo per provare questo curioso mix fra *Tetris* e i classici "puzzle game" a base di gemme da allineare a gruppi di tre. Dall'alto dello schermo cadono dei blocchi formati da cubetti di vario colore: il vostro obiettivo sarà quello di modificare l'allineamento dei colori per formare linee da tre e liberare così lo schermo.

BIG ISLAND BLENDS
Se servire bibite sulla spiaggia vi sembra un lavoretto di tutto riposo, provate a mettervi nei panni della protagonista di *Big Island Blends*. Fra un cocktail e l'altro dovrete preoccuparvi dell'umore dei clienti, offrire loro del popcorn e cercare di guadagnare il denaro necessario per espandere in fretta la vostra attività.

PUZZLE CITY
Costruire una città a suon di mattoncini? No, non stiamo parlando dei LEGO ma dei blocchi colorati di *Puzzle City*. Scegliete i cubetti del colore relativo ai vari edifici mentre scorrono sul nastro trasportatore, posizionateli nel posto più adatto e soddisfate i requisiti di costruzione previsti da ciascun livello.

NUCLEAR BALL 2
I cloni e le varianti di *Arkanoid* sono numerosi e *Nuclear Ball* è proprio uno di questi. La struttura di gioco è la stessa e lo scopo è far rimbalzare una sfera per distruggere tutti gli elementi che occupano lo schermo. Proseguendo nell'avventura, i livelli tridimensionali diventeranno sempre più complessi e impegnativi.

Video

[illegible]

Uno strategico in tempo reale travestito da sparatutto.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Come giocare

Per giocare a *Full Spectrum Warrior* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo "Installazione di *Full Spectrum Warrior*". Una volta fatto, non resta che avviare il programma cliccando sull'icona presente sul desktop oppure seguendo il percorso **Start>Programmi>THQ>Pandemic Studios>Full Spectrum Warrior>Full Spectrum Warrior.** Affinché tutto funzioni correttamente, è necessario che il CD 1 sia inserito nel lettore.

Manuale e tutorial

Nei CD di gioco non troverete il manuale in italiano di *Full Spectrum Warrior*. Non preoccupatevi, però, grazie a questa guida potrete cavarvela agevolmente in ogni situazione. Nel caso vogliate comunque consultarlo, lo potete trovare nel DVD demo allegato alla rivista, nella cartella **Mod\Materiale Aggiuntivo per Full Spectrum Warrior\Manuale in italiano.** Si tratta di un file in formato PDF tutto in italiano che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader (è possibile scaricarlo dal sito **www.adobe.com/it/** o trovarlo nella cartella Utility del DVD demo allegato a GMC). Per quanto riguarda il tutorial, invece, esiste un'apposita sezione dedicata che vi consigliamo caldamente di affrontare.

La lingua

Full Spectrum Warrior è in italiano per quanto riguarda manuale, testi a video e sottotitoli. Il doppiaggio, invece, è in lingua inglese.

BASATO su un simulatore tattico, sviluppato per addestrare le truppe americane ai combattimenti da strada, *Full Spectrum Warrior* si rivela un gioco molto particolare. Particolare perché, nonostante appartenga di diritto al genere degli strategici in tempo reale, presenta molti elementi propri degli sparatutto e dei giochi d'azione.

Si tratta di un titolo molto divertente che riesce a far provare al giocatore quella sensazione di pericolosità e di immediatezza tipica dei conflitti bellici. Al comando di 8 uomini, suddivisi in due squadre, Alpha e Bravo, dovrete affrontare una violenta offensiva terroristica nelle strade della capitale dello Zekistan, un paese musulmano controllato da un dittatura fondamentalista.
La vera novità di questa produzione firmata Pandemic Studios è rappresentata dal fatto che non sarete voi a premere il grilletto, bensì vi troverete dirigere le operazioni. Non muoverete direttamente i vostri soldati, ma impartirete l'ordine di spostarsi dove più vi aggraderà. Sarete i registi dell'azione, non gli interpreti di questo conflitto.

Full Spectrum Warrior è guerra vera, e uscirne sani e salvi non è certo semplice. Proprio per questa ragione è indispensabile muoversi con prudenza, sfruttando le coperture offerte dall'ambiente circostante e dosando accuratamente le proprie munizioni. sQuesto richiede al giocatore uno studio accurato delle mappe e un'attenta valutazione delle variabili in campo (vedi posizione dei nemici, presenza di coperture e molto altro).
Fortunatamente, a rendere più accessibile *Full Spectrum Warrior* ci pensa l'esaustivo tutorial incluso nel gioco. Grazie a esso, infatti, è possibile prendere confidenza con le numerose possibilità tattiche offerte dal titolo di Pandemic Studios, dal lancio delle granate, alle manovre di accerchiamento.
Il risultato è un gioco molto profondo e impegnativo, impreziosito da una buona veste grafica e da un comparto audio caratterizzato da effetti curati e da una colonna sonora che ben si adatta alle diverse situazioni presentate. Come se non bastasse, la versione per PC di questo titolo comprende ben due missioni aggiuntive rispetto all'edizione per console.

I sacchi di sabbia offrono un'ottima copertura dal fuoco nemico.

L'avanzamento a coppie consente ai soldati di rispondere a un eventuale attacco.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Full Spectrum Warrior* è costituito da un processore a 1 GHz, 256 MB RAM, una scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader, una scheda audio compatibile DirectX 9, un lettore CD-ROM 24x, 1,5 GB su disco fisso e una connessione internet a Banda Larga per giocare in multiplayer. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 2 GHz, 512 MB RAM e una scheda 3D 256 MB con supporto PS 2.0. i sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME, 2000, XP e Vista.

Installazione di Full Spectrum Warrior

Per installare *Full Spectrum Warrior* dovrete inserire il CD 1 nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **AutoRun.exe** oppure direttamente su **Setup.exe** e, una volta aperta la finestra, cliccate su **Avanti** per avviare il processo. Aspettate alcuni secondi affinché appaia la prima schermata, spuntate la casella per accettare i termini del contratto di licenza e quindi premete su **Avanti**. A questo punto, scegliete la lingua in cui installare *Full Spectrum Warrior* (attenzione, quella predefinita è l'inglese, voi sceglIete **italiano**), inserite **il codice di 16 cifre riportato sul retro della custodia del gioco** e cliccate su **Avanti**. Nello sfortunato caso in cui tale codice non fosse presente o risultasse illeggibile, potrete chiederete un altro mandando una mail all'indirizzo: **cd_gmc@sprea.it.** Scegliete se creare un collegamento nel menu di avvio e sul desktop e la cartella in cui installare il gioco. Quella predefinita è **C:\Programmi\THQ\Pandemic Studios\Full Spectrum Warrior** ma potete modificarla cliccando su **Cambia**. Premete il pulsante **Avanti** e quindi su **Installa** per avviare il processo di copia dei file. Quando vi verrà richiesto, inserite gli altri due CD di gioco e cliccate su OK. Una volta completato il processo, spuntate la casella per visualizzare il file **Leggimi** e quindi cliccate su **Fine**.

Disinstallazione di Full Spectrum Warrior

Per disinstallare *Full Spectrum Warrior*, ci sono due possibilità: la prima è inserire il CD 1 e, una volta aperta la finestra di dialogo, cliccare su **Disinstalla**, la seconda, invece, è seguire il percorso **Start>Programmi >THQ>Pandemic Studios>Full Spectrum Warrior>Disinstalla Full Spectrum Warrior**. A questo punto, spuntate l'opzione **Sì** e scegliete se eliminare le partite salvate, i replay e le impostazioni personali. Una volta fatto questo, verrà avviato il processo di disinstallazione che si concluderà in pochi minuti.

Prima si spara, poi si chiede "chi va là?"

i vostri soldati sono stati addestrati ad aspettare un ordine prima di agire e solo nel caso si trovino in pericolo di vita prenderanno l'iniziativa, rispondendo al fuoco o cercando un riparo. Questa evenienza, però, deve essere evitata il più possibile, cercando di elaborare delle tattiche efficaci che permettano agli uomini di ridurre al minimo i rischi per la loro vita. Proprio per questa ragione è fondamentale conoscere a fondo le modalità di fuoco di cui si può disporre in *Full Spectrum Warrior*. Esistono due modi principali per aprire il fuoco verso un nemico: il fuoco diretto e quello di soppressione. il primo viene attivato premendo il tasto sinistro del mouse: in questo modo compare il cursore di selettore di fuoco che serve per selezionare il proprio obiettivo. Una volta deciso su quali nemici sparare, basta premere nuovamente il tasto sinistro del mouse per impartire l'ordine di farlo. I vostri soldati cercheranno di colpire nemici presenti in quel settore, ignorando quelli all'esterno, anche se quest'ultimi stanno sparando contro di loro. Gli uomini scelgono con attenzione il proprio obiettivo, concentrandosi per prima cosa sui nemici privi di copertura che possono essere eliminati più velocemente. Per quanto riguarda, invece, il fuoco di soppressione, per attivarlo basta tenere premuto il tasto sinistro del mouse quando compare il selettore di fuoco. in questo modo i vostri soldati investiranno i nemici presenti all'interno del settore con una pioggia di proiettili, e per ottenere il massimo volume di fuoco usciranno addirittura dalla loro copertura. Questa tattica permette di bloccare sul posto gli avversari, ma espone la squadra a eventuali attacchi provenienti da nemici non presenti nel settore.
Un attacco può avere tre tipi di ripercussione sui nemici:
Sotto attacco: i nemici hanno un minor volume di fuoco visto che devono periodicamente ripararsi dalle pallottole avversarie. I soldati sotto copertura non subiscono altre conseguenze oltre a essere sotto attacco, a differenza di quelli privi di copertura che invece si sdraiano a terra per diventare dei bersagli meno facili.
ingaggio: quando i nemici vengono bersagliati da un "adeguato" volume di fuoco, si concentrano solo sulla squadra che li sta attaccando. In questo modo diventa possibile far avanzare velocemente l'altra squadra fino al prossimo punto di copertura. Grazie al duro addestramento ricevuto, i vostri soldati non si troveranno mai in una situazione di ingaggio.
Blocco: quando i soldati si trovano sotto un pesante attacco, come per esempio quello inferto da una mitragliatrice calibro 50, si buttano a terra e non sono in grado di imbracciare le armi per qualche secondo.

Il codice d'installazione

Nelle prime fasi dell'installazione di *Full Spectrum Warrior* vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale il processo non potrà proseguire. Lo trovate stampato sul retro della custodia del gioco. Nel caso in cui il **codice di installazione** fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito.

3RQ6-YA95-XK9S-9U90

ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *Full Spectrum Warrior* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

Chi è il cattivo questa volta?

Mohammad Jabbour Al Afad nasce in Libano da una ricca famiglia. Studia in Europa e negli Stati Uniti e, verso la fine degli anni '70, si reca in Pakistan. Tre anni dopo ricompare in Afghanistan, schierato con i mujaheddin combattono l'invasione sovietica. Viene addestrato dalla CIA e scala rapidamente i vertici della resistenza, guadagnando una grande reputazione tra i comandanti nemici. Braccato dai servizi segreti russi si rifugia in Zekistan dove viene reclutato dalla SLF e messo al comando di una propria unità. Le sue imprese lo rendono un eroe popolare, ma la sua ascesa al potere viene ostacolata dalla CIA. Nonostante le difficoltà, Al Afad riesce a conquistare il potere, prendendo le redini dello Zekistan. Lo trasforma in un paese fondamentalista, allontana gli occidentali e inizia una vera e propria pulizia etnica dell'etnia zeki, una popolazione montana dedita al nomadismo, accusata di aver dato appoggio agli invasori sovietici.

Problemi con i CD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD di *Full Spectrum Warrior* non fossero leggibili, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione dei dischi difettosi entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

Sfruttate le coperture: *Full Spectrum Warrior* non è certo un gioco facile, da prendere sotto gamba. Basta un piccolo errore, infatti, per mandare a monte una missione. Proprio per questa ragione è indispensabile salvaguardare la salute dei propri uomini, facendoli muovere sempre al riparo e offrendogli coperture adeguate.
Chi va piano: correre in avanti, alla ricerca di nemici da freddare non regala molte soddisfazioni. Gli avversari, infatti, non solo sono ben armati e dotati di buona mira, ma nella maggior parte dei casi sono anche al coperto. Per questo è fondamentale non avere fretta, decidendo con calma per quale tattica di avvicinamento optare.
Indispensabili fumogeni: durante le missioni, capiterà spesso di trovarsi in una situazione di grande pericolo, dovuta al fatto che per far avanzare i propri uomini, occorre percorrere molti metri allo scoperto. È in queste occasioni che i fumogeni si dimostrano indispensabili, basta, infatti, lanciarne uno in mezzo alla strada per creare una fitta coltre nebbiosa che vi celerà agli occhi nemici.
Attenzione a dove nascondersi: nelle strade urbane si possono trovare numerosi ripari dal fuoco nemico, come per esempio cassonetti, automobili e muriccioli. Attenzione, però, non tutte queste coperture offrono un analogo grado di protezione visto che possono essere distrutte dal fuoco nemico, lasciandovi in tal modo indifesi.
Coordinate gli attacchi: durante le missioni di *Full Spectrum Warrior* avrete il controllo di due squadre d'attacco. È indispensabile, quindi, coordinare i loro movimenti in modo da sviluppare tattiche belliche efficaci. Per esempio, una squadra tiene occupati i nemici, sparandogli addosso, mentre l'altra li aggira.

Gli strumenti di un leader

Ogni caposquadra ha a disposizione una serie di utili strumenti per guidare al meglio i suoi sottoposti.
Rapporto via radio: grazie alla radio è possibile comunicare con il tenente Philips, il comandante del plotone. Anche se alcuni rapporti vengono eseguiti in automatico nei punti di salvataggio, è comunque possibile "chiedere consiglio" in qualunque momento della missione, basta premere il tasto **Q**.
Sistema di rilevamento satellitare: questo utile strumento consente di consultare i dati riguardanti l'area in cui ci si trova. Oltre a offrire una visuale dettagliata della zona, indica anche la presenza delle due squadre di attacco e di eventuali nemici presenti nel campo visivo dei vostri soldati. Premendo il tasto **2**, poi, si può accedere alla schermata degli obiettivi, in cui consultare le informazioni in proprio possesso. Oltre a questo, è anche possibile richiedere un volo di ricognizione grazie al quale verranno aggiornati i dati riguardo alla presenza nemica nella zona.

L'importanza dei movimenti

Per sopravvivere in *Full Spectrum Warrior* non bisogna compiere errori. Basta, infatti, un colpo (s)fortunato per mandare al tappeto qualunque soldato. Proprio per questa ragione è indispensabile muoversi con attenzione sul territorio. In linea generale, i componenti delle squadre sono stati addestrati a spostarsi in formazione e il vostro compito sarà proprio quello di guidarli verso la posizione migliore possibile. Per farlo, occorre, per prima cosa, premere il tasto destro del mouse e quindi, una volta selezionata la destinazione più adatta, cliccare sul tasto sinistro per dare l'ordine di muoversi. Il cursore di movimento si aggiorna in tempo reale, indicando con precisione la disposizione che la squadra assumerà non appena raggiunta la destinazione. Il cerchio giallo del cursore indica la posizione del leader del gruppo. Il movimento standard è l'incursione, cioè l'avanzamento di corsa. Sebbene quest'ultima rappresenti indubbiamente la modalità di spostamento più rapida, visto che consente di spostare contemporaneamente tutta la squadra, presenta una serie di svantaggi. I soldati, infatti, non saranno i grado di rispondere all'eventuale fuoco nemico finché saranno in movimento. Proprio per questa ragione, se si sospetta la presenza di forze nemiche nei paraggi, è più saggio optare per l'avanzamento a coppie. In questo modo, infatti, i vostri uomini avanzeranno, fucili alla mano, in modo molto prudente e a coppie, sfruttando sia la copertura offerta dai compagni rimasti indietro, sia la possibilità di sparare a un eventuale bersaglio.

Controllare i soldati è un'arte

Di seguito riportiamo i semplici comandi da tastiera di *Full Spectrum Warrior*, che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio. Attenzione, però, non è possibile modificarne la configurazione, neanche accedendo al menu delle **Opzioni**.

Controlli di base
Tasto sinistro mouse/Ctrl dx – attivazione del selettore di fuoco/confermare un ordine di movimento o di attacco/ordinare un fuoco di soppressione
Tasto destro mouse – attivare il cursore di movimento
Movimento – sposta telecamera
Pulsante centrale del mouse/Tab – passa da una squadra all'altra
Rotellina del mouse – aumenta/diminuisci lo zoom
X – annulla ordine
Q/F1 – rapporto
Esc – scorri menu di gioco
E – attiva sistema di rilevamento satellitare
Barra spaziatrice – ripàrati
F – esegui ordine
1 – attiva cursore granata a frammentazione
2 – attiva cursore granata M203
3 – attiva cursore granata fumogena
4 – attiva cursore di fuoco
W – seleziona il leader della squadra (tenuto premuto permette di entrare in modalità comando singolo)
S – seleziona granatiere
A – seleziona fuciliere automatico
D – seleziona fuciliere

Modalità sistema di rilevamento satellitare
Pulsante sinistro mouse/1/Ctrl sin – visualizza obiettivi/mappa
Pulsante destro mouse/2 – richiedi ricognizione aerea
Rotellina del mouse/Maiusc – ingrandisci la mappa
W, S, A, D – scorri la mappa
X/E – torna al gioco
Q/F1 – guida sistema di rilevamento satellitare

A volte, si potrà anche contare sull'appoggio di mezzi aerei come elicotteri e bombardieri.

Il triangolo blu indica la posizione del prossimo obiettivo.

Interfaccia di gioco

L'interfaccia di gioco di *Full Spectrum Warrior* è davvero semplice e ben fatta visto che permette di tenere sempre sott'occhio tutte le informazioni utili. Ecco dove trovarle.
1 Selezionatore dei soldati: serve per spostarsi tra i vari componenti della propria squadra. Premendo, infatti, i tasti W, A, S, D, si selezionano rispettivamente il leader, il mitragliere, il granatiere e il fuciliere della squadra.
2 Barra delle informazioni: mostra il nome della squadra o del soldato selezionato.
3 Icona della formazione: questo piccolo quadrato serve per visualizzare le informazioni circa la formazione assunta dalla squadra durante la fase di spostamento verso il punto selezionato.
4 Munizioni: indica la percentuale di munizioni rimaste alla squadra selezionata. Bisogna fare molta attenzione a quest'icona visto che se i soldati rimangono senza pallottole diventano dei bersagli molto facili.
5 Bussola: oltre a indicare le direzioni cardinali, la bussola presenta anche una serie di segnali, molto utili durante le varie missioni. I triangoli blu, per esempio, indicano la posizione dell'obiettivo corrente, quelli rossi, invece, informano sulla locazione di soldati che richiedono aiuto.

Materiale extra

Purtroppo, la comunità di *Full Spectrum Warrior* non si è data molto da fare in questi anni. Proprio per questa ragione, non è possibile reperire alcun tipo di materiale aggiuntivo come per esempio Mod e nuove missioni. Esistono, però, alcuni interessanti filmati che spiegano le varie tattiche di gioco. Grazie a questi, è possibile ricevere una breve infarinatura di tutte le possibilità offerte da questo ottimo titolo. In tutto sono sei i file che GMC ha deciso di inserire all'interno della cartella **Gioco Allegato\Materiale aggiuntivo per Full Spectrum Warrior\Video Tutorial** presente nel DVD demo. Si tratta di video divertenti e abbastanza brevi, la cui visione, però, è possibile solo a patto di installare l'ultima versione dei Codec DivX. Per installarli, procuratevi il file **DivXInstaller** che troverete nella stessa cartella presente nel DVD demo. A questo punto, fate doppio clic su questo eseguibile, selezionate la lingua d'installazione e premete **OK**. Aspettate qualche secondo affinché appaia la prossima schermata, cliccate su **Next**, spuntate la casella per accettare i termini del contratto, e quindi premete **Next**. Ripetete questi ultimi due passaggi e, una volta giunti alla schermata in cui occorre scegliere quali componenti installare, controllate che tutte le opzioni siano selezionate e quindi cliccate su **Next**. Scegliete la cartella in cui installare i file e premete ancora una volta **Next**. Scegliete se installare anche i programmi **Google Desktop** e **Google Toolbar fpr Firefox** e infine premete **Next** per dare il via al processo di copia dei file. Al termine premete **Next** e quindi **Close**.

Giocare in multiplayer

La longevità di *Full Spectrum Worrior* è assicurata, oltre che da una campagna in singolo lunga e impegnativa, anche dalla possibilità di affrontare le missioni in modalità cooperativa con un amico. Per farlo basta accedere al menu principale e decidere se partecipare a una partita online o ospitarne una. Nel primo caso, una volta scelto di unirvi a una partita, basta premere il pulsante **Aggiorna** per aggiornare l'elenco dei server. A questo punto, non appena trovato ciò che fa per voi, non rimane altro che partecipare allo scontro per dimostrare la vostra bravura. Se, invece, preferite creare una battaglia per conto vostro, l'unica cosa da fare è optare per l'opzione di ospitare una partita e, una volta scelto quale missione affrontare, il nome del server e l'eventuale password, non rimane altro che aspettare l'arrivo del proprio compagno d'arme. Con questa modalità cooperativa, è addirittura possibile affrontare l'intera campagna in due, ognuno al comando di una singola squadra. Naturalmente, è indispensabile coordinare le azioni durante la battaglia, comunicando ordini o pianificando i movimenti tramite la chat di gioco o con un microfono.

Le coperture

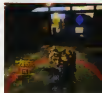
Esistono tre modalità di copertura in *Full Spectrum Warrior*.
Angolo: la formazione ad angolo è la migliore per mettere al riparo i vostri uomini visto che sono protetti da un muro. L'unico problema è che solamente due soldati alla volta possono sparare, affacciandosi oltre il bordo, mentre gli altri due devono rimanere al coperto.
In linea: in questa formazione i vostri soldati si allineano lungo l'oggetto che fornisce la copertura. In tal modo, sono tutti in grado di aprire il fuoco contro i nemici.
A ranghi serrati: i soldati si dispongono su una o due file, dietro la copertura, in base alle dimensioni di quest'ultima.

Le granate

Per sopravvivere alla furia nemica è importante muoversi con prudenza, sfruttando tutte le coperture offerte dal terreno circostante.
A volte, però, per stanare i nemici o per ottenere dei vantaggi tattici, occorre utilizzare le granate. Ce ne sono di tre tipi:
A frammentazione: le granate M67 provocano danni in una zona circolare intorno al punto di esplosione. Per ordinare a un soldato di lanciare una di queste bombe basta premere il pulsante **1** e deciderne la traiettoria.
Granate M203: rappresentano una delle più potenti armi a disposizione dell'esercito. Vengono lanciate con un apposito lanciagranate che consente tiri lunghi e precisi. Per utilizzarle occorre premere il tasto **2**.
Fumogeni: la loro funzione principale è quella di celare alla vista gli spostamenti della vostra squadra. Per lanciarle bisogna premere il tasto **3**.
Attacco a distanza: si tratta di micidiali attacchi aerei o di mortaio che, anche se non sempre disponibili, permettono una rapida eliminazione dei mezzi corazzati nemici. Per richiederlo basta premere **4**.

Potenzialmente realistico anche nella trama

Come era ragionevole aspettarsi da un titolo che punta tutto al realismo, anche l'ambientazione è molto curata e ricca di particolari. Dopo l'operazione in Afganistan condotta dagli Stati Uniti, migliaia di Talebani e di fedeli al regime iracheno hanno attraversato il confine dello Zekistan in cerca di asilo politico. Qui, oltre al beneplacito delle autorità governative, hanno trovato dei luoghi sicuri in cui continuare ad addestrarsi. Dopo ripetuti tentativi diplomatici da parte dell'ONU, tutti miseramente falliti, la NATO ha votato per invadere lo stato dello Zekistan, deporre con le armi Al Afad (il presidente), eliminare le cellule terroristiche e fermare la pulizia etnica in atto tra la popolazione. Per farlo, è stata adottata la solita tattica utilizzata anche nella realtà (vedi il recente conflitto Afgano). Per giorni, lo Zekistan è stato colpito da missili e bombardieri in partenza dalle portaerei ancorate nel Mar Arabico. Una volta distrutte le difese aeree, i mezzi corazzati e le basi nemiche, è iniziata l'invasione di terra da parte della fanteria e delle autoblindo NATO.

GMC TRUCCHI

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

HALF-LIFE 2 EPISODE 1 - EPISODE 2

Modalità Trucchi

Dopo una lunga attesa, Orange Box è finalmente realtà. Se anche voi siete stati catturati da una delle offerte di videogiochi più corpose della storia, potreste avere bisogno di un po' di aiuto extra. Nel caso vogliate utilizzare i codici in *Half-Life 2*, *Half-Life: Episode 1* o *Episode 2*, non dovrete fare altro che aprire Steam, selezionate la schermata I Miei Giochi e dal menu sottostante evidenziate con il mouse il gioco in cui attivare le gabole. Ora cliccateci sopra con il tasto destro e scegliete la voce **Proprietà**. Si aprirà una nuova schermata, selezionate **Imposta Opzioni d'Avvio**, scrivete **-console** nella maschera d'inserimento testo che si aprirà e cliccate su **Ok**. Tornate alla schermata I Miei Giochi e avviate l'episodio che preferite. Nella schermata principale noterete che è comparsa la console di comando. Avviate una nuova partita o caricate un salvataggio, quando sarete immersi nella battaglia premete **Esc** per richiamare il menu iniziale, dove potrete finalmente inserire i seguenti codici e rendere la vita a City17 e dintorni decisamente migliore.

CODICE	EFFETTO
sv_cheats 1	Attiva la modalità trucchi (Da inserire prima di ogni altro codice)
sv_cheats 0	Disattiva la modalità trucchi
god	Attiva l'invincibilità per Gordon
buddha	Attiva la modalità Buddha in cui Gordon è sensibile ai colpi nemici, ma non muore
hurtme *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero*, infiggerete a Gordon quell'ammontare di punti danno
give_currentammo	Permette di ottenere delle munizioni per l'arma impugnata in quel momento
impulse 101	Aggiunge tutte le armi all'arsenale
impulse 200	Rimuove il modello delle armi dall'interfaccia di gioco
notarget	Disabilita l'Intelligenza Artificiale dei PNG, ma non gli script del gioco
ai_disable	Disabilita l'Intelligenza Artificiale dei nemici
noclip	Attiva la modalità NoClip, con cui potrete far fluttuare e far attraversare le pareti al dottor Freeman
mat_normalmaps 1	Mostra le normal maps utilizzate dal motore di gioco
mat_normal 1	Mostra le normali dei poligoni
ch_createairboat	Fa apparire sul terreno di gioco l'hovercraft
ch_createjeep	Fa apparire sul terreno di gioco la Jeep
sv_infinite_aux_powers 1	Permette di avere infinita Energia Ausiliaria
mat_wireframe 1	Attiva la modalità "Fil di ferro", che mostra gli scheletri poligonali di ogni struttura
maps *	Fa apparire la lista dei nomi relativi alle mappe del gioco, che dovrete inserire nel codice successivo al posto di *nomemoppo*
map *nomemoppo*	Inserendo al posto di *nomemoppo* uno dei seguenti codici inizierete l'avventura da quel punto:

Orange Box aumenta esponenzialmente il livello di divertimento con il proprio PC. E a tanta grazia, rispondiamo con molti trucchetti.

PER EPISODE 1

ep1_citadel_00 (Capitolo 1: Allarme Inutile); **ep1_citadel_01** (Capitolo 2 nella Cittadella dopo il primo punto di caricamento); **ep1_citadel_02** (Capitolo 2 nella Cittadella dopo il secondo punto di caricamento); **ep1_citadel_02b** (Capitolo 2 nella Cittadella prima dell'ascensore); **ep1_citadel_03** (Capitolo 2 nella Cittadella dopo il terzo punto di caricamento); **ep1_citadel_04** (Vicino alla fine della Cittadella); **ep1_c17_00** (Capitolo 3: Creature dal Sottosuolo); **ep1_c17_01** (Capitolo 4: Fuga dalla Città); **ep1_c17_02** (Capitolo 4 dopo il primo punto di caricameto); **ep1_c17_02a** (Capitolo 4 dopo il secondo punto di caricameto); **ep1_c17_02b** (Capitolo 4 dopo il terzo punto di caricameto **ep1_c17_05** (Capitolo 6: In Arrivo); **ep1_c17_06** (Fine dell'ultimo capitolo); **ep1_background01a** (Permette di esaminare lo sfondo del garage); **ep1_background02** (Permette di esaminare lo sfondo di City17 una volta distrutta); **ep1_background01** (Permette di esaminare lo sfondo della Cittadella)

PER EPISODE 2

ep2_outland_1; ep2_outland_1a; ep2_outland_2; ep2_outland_3; ep2_outland_4; ep2_outland_5; ep2_outland_6; ep2_outland_6a; ep2_outland_7; ep2_outland_8; ep2_outland_9; ep2_outland_10; ep2_outland_10a; ep2_outland_11; ep2_outland_11a; ep2_outland_11b; ep2_outland_12; ep2_outland_12a; (permettono di raggiungere in ordine di visita tutti i checkpoint di caricamento del gioco) **ep2_background01; ep2_background02; ep2_background03**

npc_create *nomepng*	Sostituendo a *nomepng* uno dei seguenti codici, è possibile far apparire il personaggio associato: **npc_alyx** (Alyx); **npc_antlionguard** (Regina delle Formiche leone.); **npc_antlion** (Formica leone); **npc_barnacle** (Barnacle); **npc_barney** (Barney); **npc_breen** (Breen) ; **npc_citizen** (Cittadino di City 17); **npc_cscanner** (Scanner Combine); **npc_combine_s** (Soldato Combine); **npc_crow** (Corvo); **npc_dog** (Dog) ; **npc_fastzombie** (Zombie veloce);

	npc_hunter (Hunter); **npc_pigeon** (Piccione); **npc_stalker** (Stalker); **npc_strider** (Strider); **npc_vortigaunt** (Vortigaunt); **npc_zombie_torso** (Zombi senza gambe); **npc_zombie** (Zombi); **npc_zombine** (Zombine). Nel caso dovessero esserci impedimenti (come uno script attivo o ostacoli fisici) la console manderà un messaggio d'errore. Provate a spostarvi in un'altra zona e riprovate
npc_kill	Elimina tutti i png dalla schermata di gioco
sk_plr_dmg_pistol *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dalla pistola.
sk_plr_dmg_357 *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dalla Magnum
sk_plr_dmg_ar2 *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dal fucile a impulsi
sk_plr_dmg_buckshot *numera*	Sostituendo a *numero* una cifra, è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dal fucile a pompa
sk_plr_dmg_crossbow *numera*	Sostituendo a *numero* una cifra, è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dalla balestra
sk_plr_dmg_crowbar *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dal piede di porco
sk_plr_dmg_grenade *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dall'esplosione di una granata
sk_plr_dmg_rpg_round *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dal lanciarazzi
sk_plr_dmg_smg1 *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dalla mitraglietta
sk_plr_dmg_smg1_grenade *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dall'esplosione delle granate della mitraglietta

Modalità Debug
Una volta che avrete effettuato tutte le operazioni per l'attivazione della console di comando e inserito il codice **sv_cheats 1,** per sbloccare l'inserimento dei codici premete contemporaneamente **Shift** e **F1** in qualsiasi momento della partita. Attiverete, così, la modalità debug, con cui potrete modificare liberamente quasi tutti i parametri dei motori che gestiscono *Half-Life 2* e i suoi seguiti, dalla fisica alla I.A.

Sbloccare subito tutti gli episodi
Nel caso voleste scegliere l'episodio da cui far partire *Half-Life 2: Episode 1*, senza dover prima terminare il gioco, sarà sufficiente recarsi alla cartella che si trova al percorso **C:\Programmi\ Steam\SteamApps**nomeutenteSteam**** nomegioco**\episodic\cfg** (al posto di nomeutenteSteam dovrà esserci il vostro nome utente, mentre al posto di nome gioco l'episodio di *Half-Life 2* che volete modificare) e aprire con il blocco note il file **config.cfg**. Trattandosi di un file di gioco, è il caso di eseguirne una copia di sicurezza prima di iniziare a modificarlo. Nel listato, cercate la stringa **sv_unlockedchapters "*"** (in cui al posto di * ci sarà il numero del capitolo in cui siete arrivati con la vostra partita) e modificate la cifra con **6** (nel caso di *Episode 1*), **7** (*Episode 2*) o **9** (*Half-Life 2*). Salvate il file, avviate il gioco e, dal menu principale, selezionate **Nuova Partita**: la selezione dei livelli sarà disponibile.

PORTAL

Modalità Trucchi
Anche in questo straordinario connubio tra un FPS e un puzzle game è possibile sfruttare qualche gabola messa a disposizione dal motore di Steam. Innanzitutto, bisogna attivare la console di comando esattamente come per gli altri titoli di Orange Box, ovvero aggiungendo la stringa **–console** alle opzioni d'avvio di *Portal* seguendo la procedura riportata qualche riga più in alto. Poi, nel gioco, sarà sufficiente premere **Esc** per tornare al menu delle opzioni e inserire i seguenti codici dopo aver abilitato la modalità trucchi con la stringa **sv_cheats 1**

CODICE	EFFETTO
firstperson	Cambia la visuale con quella in prima persona
thirdperson	Cambia la visuale con quella in terza persona
ent_create_portal_weight_box	Crea un cubo bianco
fire_rocket_projectile	Permette alla protagonista di lanciare razzi dalla bocca
fire_energy_ball	Permette alla protagonista di lanciare palle di fuoco dalla bocca
impulse 101	Permette di ottenere tutte le armi (comprese quelle di *Half-Life 2*)
god	Rende la protagonista invincibile
sv_gravity *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, modificherà la gravità del gioco (600 è il valore predefinito)
noclip	Rende la protagonista capace di volare e di attraversare le pareti
sv_portal_placement_never_fail 1	Permette di piazzare i portali ovunque
buddha	La protagonista subisce danni, ma non perde Energia
sv_cheats 0	Disattiva tutti i codici
upgrade_portalgun	Se usato senza la pistola per i portali, ne attiva immediatamente l'uso, altrimenti la potenzia fino al massimo livello

F.E.A.R.

Modalità trucchi
Se il terrore vi attanaglia e non siete in grado di affrontare lo splendido sparatutto di Monolith, premete **T** in qualsiasi momento di gioco, inserite uno dei seguenti codici nella finestra di dialogo e confermate con **Invio.**

CODICE	EFFETTO
god	Attiva e disattiva l'invincibilità
poltergeist	Permette di attivare la modalità "Ghost", con cui attraversare i muri e volare per le ambientazioni
gear	Porta al massimo valore il livello di vita e la barra per lo "SloMo"
maphole	Teletrasporta istantaneamente al livello successivo
guns	Permette di avere tutte le armi contemporaneamente, selezionandole con la rotella del mouse
tears	Tutte le armi con munizioni infinite
build	Mostra la versione del gioco
armor	Ripristina completamente i punti armatura
health	Ripristina completamente i punti vita
ammo	Ripristina al massimo le munizioni per l'arma impugnata
kfa	Tutte le armi con il massimo delle munizioni. Punti armatura e vita al massimo
pos	Attiva la modalità "Posizione"
gimmegun *nome arma*	**assault rifle** (Fucile ASP); **cannon** (MP 50 Repeating Cannon); **pistol dual pistols** (doppia pistola AT 14); **frag grenade** (granate a frammentazione); **missile launcher** (Lanciamissili MOD3); **nailgun** (HV Penetrator 10 mm); **remote charge** (esplosivo al plasma); **plasma railgun** (Type 7 Particle Weapon); **semi-auto rifle** (Fucile d'assalto G2A2); **shotgun** (Fucile a pompa VK12); **SMG** (Mitraglietta RPL).
gimmeammo *nome arma*	Sostituendo a *nome arma* uno dei seguenti codici, è possibile ottenere le munizioni per l'arma associata: **pistol** (pistola AT 14); **shotgun** (Fucile a pompa VK12); **smg** (Mitraglietta RPL); **rifle** (Fucile d'assalto G2A2); **assaultrifle** (Fucile ASP); **nailgun** (HV Penetrator 10 mm); **plasma** (Type 7 Particle Weapon); **cannon** (MP 50 Repeating Cannon); **missile** (Lanciamissili MOD3).

nel prossimo
NUMERO

RECENSITO!

SIMCITY SOCIETIES

Il nuovo *SimCity* arriva sui nostri PC!

SOLO SU GMC!

FRONTLINES

Alberto "Pape" Falchi prova in esclusiva il nuovo sparatutto di THQ!

INOLTRE!

Le recensioni di Unreal Tournament 3, Flight Simulator X Acceleration, Mea Culpa, Viva Piñata e tanti altri

NON PERDETE IL NUMERO DI GENNAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 27 DICEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

www.gamesradar.it

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Il videogioco è il messaggio

L'integrazione tra videogiochi e pubblicità è destinata a crescere esponenzialmente nei prossimi anni. Il tema non è nuovo: ne abbiamo parlato spesso su queste pagine e, a giudicare dalle numerose lettere che ricevo ogni mese, si tratta di un argomento molto sentito dalla comunità dei giocatori.

La maggior parte dei lettori che hanno partecipato al dibattito non celano il proprio disappunto di fronte alla crescente "colonizzazione" degli spazi videoludici da parte degli inserzionisti. Altri, in bilico tra fatalismo e cinismo, esprimono la propria rassegnazione, affermando che la relativa autonomia dei videogame "non poteva durare". In realtà, entrambe le posizioni peccano d'ingenuità e si fondano sul presupposto – fallace – che il giocare sia un fenomeno autonomo, indipendente e separato da tutte le altre sfere sociali.

I videogiochi – che dei giochi tradizionali, calcio incluso, rappresentano una forma di continuità – non sono mai stati "vergini": il famigerato passato che i fan rimpiangono non è mai esistito, se non nella loro immaginazione. Da sempre, il videogame è oggetto di attenzione da parte delle multinazionali. Oggi molto più di ieri, per ragioni di carattere commerciale e tecnologico: alla luce della crisi generalizzata delle pubblicità tradizionali – la fuga dalla televisione da parte delle giovani generazioni non è un fenomeno transitorio, ma permanente – non deve stupire che le grandi marche abbiano deciso di occupare gli spazi maggiormente frequentati da potenziali consumatori: i videogiochi. Perché sorprendersi? Videogame e pubblicità sono strutturalmente compatibili. Semmai, stupisce che questo matrimonio d'interesse abbia richiesto tanto tempo per sbocciare.

L'ingresso della pubblicità negli spazi ludici si manifesta sotto differenti modalità. Possiamo individuarne almeno tre: il product placement (l'inserimento di una merce venduta nella vita reale in un videogame sotto forma di manifesto, oggetto, messaggio, eccetera); la product integration (l'integrazione della merce nella giocabilità – per esempio, il consumo di una specifica bevanda all'interno del gioco accresce il livello di energia del nostro avatar) e l'advergame (termine che indica quei videogiochi appositamente creati per fini promozionali, generalmente centrati su un singolo prodotto).

La pubblicità *in game* rappresenta un mercato potenzialmente immenso, per lo meno, è quanto sostengono le più disparate ricerche di mercato. L'ultima, in ordine di tempo, porta la firma dell'americana ABI Research e sostiene che, entro il 2011, gli investimenti nel settore della pubblicità nei videogame per console potrebbero superare gli 850 milioni di dollari, una cifra che appare considerevole o ridicola, secondo i punti di vista. Andrebbe ricordato, tuttavia, che nessuno pare avere le idee chiare sull'efficacia di questa forma di comunicazione promozionale. Alcuni studi – guarda caso quelli commissionati dalle aziende che investono nel settore – celebrano successi su tutta la linea. Altri, invece, denunciano fallimenti completi, citando l'indifferenza – se non l'esplicita resistenza – dei giocatori a messaggi promozionali che vengono giudicati invadenti, fastidiosi e irritanti.

Una delle soluzioni adottate dalle aziende prevede un'integrazione "soft" della pubblicità nell'ambiente simulato. Per esempio, collocandola nei paesaggi urbani virtuali (sotto forma di cartelloni) o nelle arene e negli stadi (nel caso dei titoli sportivi), con il risultato che pochi giocatori la notano e, tanto meno, la ricordano. Una seconda strategia prevede l'integrazione del marchio all'interno della giocabilità. È il caso di *SimCity Societies*, il prossimo capitolo della celebre simulazione urbana ideata da Will Wright e passata in consegna a Tilted Mill.

Electronic Arts e British Petroleum hanno raggiunto un accordo che prevede l'inserimento del marchio "BP" all'interno del gioco. Nello specifico, il logo dell'azienda sarà visibile su tutte le centrali che utilizzano tecnologie ecologiche. Il messaggio promozionale viene mascherato da comunicazione pro-ambientalista. L'ironia è che il mittente è un'azienda impegnata sì anche sul fronte delle energie alternative, ma che ricava ancora più del 90% delle proprie entrate dai carburanti fossili e continua a investire primariamente in questi ultimi.

Per quanto ogni episodio della serie *SimCity* si fondi su precisi presupposti economici (e, pertanto, promuova una determinata ideologia), la presenza di BP cambia notevolmente le regole del gioco. A differenza di *Energyville*, l'advergame creato da Chevron in collaborazione con l'Economist Intelligence Unit, *Societies* si presenta come "videogioco" in quanto tale. Considerando che *SimCity* viene utilizzato da migliaia di scuole come efficace strumento educativo – l'ultima università in ordine di tempo ad averlo inserito nel curriculum è la Bocconi di Milano – sorge spontaneo domandarsi dove finisca la promozione e dove cominci la cattiva informazione.

Cosa dobbiamo attenderci dalla successiva incarnazione di *SimCity*? E se General Motors pagasse un'ingente somma di denaro a Electronic Arts per premiare i giocatori che scelgono di costruire strade e autostrade, invece di ferrovie e metropolitane? Quando le dinamiche di gioco vengono decise dagli inserzionisti, il videogame diventa un potente strumento di manipolazione. Detto altrimenti: il vero rischio della pubblicità nei videogiochi non è tanto la *distrazione*, quanto piuttosto la *disinformazione*.

GIOCHI COMPUTER

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "GameScenes. Art in the Age of Videogames" (2006, insieme a Domenico Quaranta) edito da Johan & Levi. Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso le Università di Stanford e di Berkeley, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: matteobittanti@sprea.it.